THE MAGAZINE OF GAME

ray=out®

ワールドガイドエウレカセブン
TR:1 NEW WAVE

特別付録
THE MAGAZINE OF GAME ray=out
ISSUE N°0~6 復刻版

アニメとゲームをつなぐエウレカセブン世界のガイドブック

DENGEKI MOOK 電撃ムックシリーズ

ワールドガイド エウレカセブン TR:1 NEW WAVE THE MAGAZINE OF GAME ray=out 発行/メディアワークス

特別付録
THE MAGAZINE OF GAME ray=out
ISSUE N°0~6 復刻版

CHAPTER1: SYNOPSIS
アニメ以前の時代、ゲームで語られる物語
少年サムナの出会いと別れ、そして
垣間見えるホランドの過去

CHAPTER2: EXPLANATION
アニメとゲーム二つの『エウレカセブン』
そのどちらにもつながる
世界の謎と事件について迫る

CHAPTER3: NEXT VISION
レントンとエウレカ、サムナとルリ
これからの物語を、キーパーソン
河森正治、佐藤 大、徳島雅彦、三氏に伺う

CHAPTER4: EXTRA
続々登場する『エウレカセブン』関連商品
を一堂に集結
あわせて作品用語解説も掲載

MediaWorks
発行●メディアワークス
定価：本体1500円
※消費税が別に加算されます
雑誌 64883-63
ISBN4-8402-3328-4
C9476 ¥1500E
9784840233286
1929476015006

表紙イラスト／吉田健一　カバーデザイン／草野 剛
©2005 BONES/Project EUREKA·MBS ©BANDAI 2005

THE MAGAZINE OF GAME

ray=out®

ワールドガイドエウレカセブン
TR:1 NEW WAVE

DENGEKI MOOK 電撃ムックシリーズ

WORLD GUIDE

ワールドガイド
エウレカセブン
TR1:NEW WAVE
THE MAGAZINE OF GAME
ray=out

boy meets girl and
grows up.

サムナとレントン——少年たちの成長
少年と少女は出会い、そして旅立つ
ゲームとアニメそれぞれで描かれる『エウレカセブン』

『エウレカセブン』は、少年の成長を描いた物語である。PS2専用ソフトとして発売されたゲーム『エウレカセブン TR:1 NEW WAVE』にせよ、TVアニメで放送中の『交響詩篇エウレカセブン』にせよ、そのテーマは変わらない。サムナという少年。レントンという少年。生まれも育ちも違う彼らは、しかし二人とも同じように、たった一人の女の子を好きになってしまったから、新しい世界へと羽ばたいた。

　少年と少女が出会う話なんて、むしろそうじゃない話を探すほうが難しいくらいだ。だけど、『エウレカセブン』が描く「ボーイ・ミーツ・ガール」っていうテーマは、まったく新鮮な響きを僕らの胸にもたらした。サムナがルリに「ボクを信じろ！」と言い、レントンがエウレカに「君が好きだ！」と言う。たぶん、男が女に言う言葉としては古いんじゃないかと思う。だけど新鮮なのはなぜだろう……？　きっとそれは、その言葉がありふれたハッピーエンドのための紋切り型のセリフじゃなくて、波乱万丈の物語のオープニングのための言葉だから。やがて「ボーイ・ミーツ・ガール」から始まる物語は、「ボーイ・グローズ・アップ」へとつながる。少年は少女と出会い、そして成長する。『エウレカセブン』は、たぶん、そんなお話。

　本書は、ゲームとアニメ、二つの『エウレカセブン』によって描かれる世界を解説し、作品への理解を深めるガイドとして編まれた。

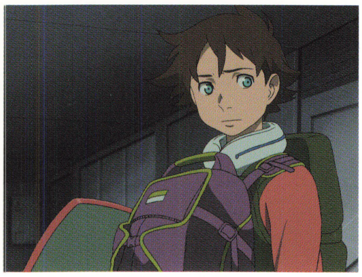
GAME

自立を志し、巣立つ少年サムナ

　TVアニメよりも数年前の世界を舞台にした、ゲーム版『エウレカセブン』第一弾。プレイヤーは主人公サムナ・スタージョンとなり、数々のミッションをこなしていくのだ。キャラクターとLFOのアクションをシームレス（画面切り替えなし）に連続して行えたり、リファクションの爽快さを手軽に味わえるのが特徴。シナリオは全5章。サムナがLFOライダー養成機関ニューウェーブに入隊してから、軍を離脱するまでを描く。TVアニメ版の登場人物、ホランドやムーンドギーの若い頃の姿が見られるのもうれしいところだ。

“PlayStation 2” 専用ソフト『エウレカセブン TR1:NEW WAVE』
2005年10月27日発売／価格7,140円（税込）／バンダイ

ANIMATION



少女と出会い旅立つ少年レントン

　人類が故郷を離れて移住した星を舞台に、その星にまつわる謎と主人公レントン・サーストンの成長を描くTVアニメーション。14歳の少年レントンは、不思議な少女エウレカと出会い、反政府組織であるゲッコーステイトの面々とともに旅に出ることになる。LFOを中心にしたメカアクションや、リフによるスピーディな飛行シーンなど、迫力ある映像が展開される。また、ホランドを始めとした個性的な登場人物たちの等身大のエピソードを描くシナリオも魅力だ。放送は2005年4月より、全4クール（50話）の予定で放送されている。

TVアニメーション『交響詩篇エウレカセブン』
2005年4月より、MBS・TBS系全国ネットにて毎週日曜朝7:00～好評放送中（2006年1月現在）。CSアニマックスにて毎週火曜22:00～放送中。毎週水曜3:00、19:00と毎週土曜8:30～再放送。

COMIC&NOVEL

異なる視点から描かれる世界と物語

　ゲームの数年前、まだニューウェーブ入隊前のサムナやルリたちの様子を描くのが、コミック『エウレカセブン～グラヴィティボーイズ&リフティングガール～』。ジリアンやショーンたちソーヤ隊のメンバーも登場している。ゲームでは語りつくせなかった、各キャラクターの違った一面を見ることができるはずだ。

　また、TVアニメのアレンジ版コミックも発売中。その他にも、TVアニメとは異なる世界設定とストーリー展開の、小説版『交響詩篇エウレカセブン』も発売中。どちらも、新鮮な驚きと出会える一冊だ。

コミック：『交響詩篇エウレカセブン』『エウレカセブン～グラヴィティボーイズ＆リフティングガール～』
小説：『交響詩篇エウレカセブン』（いずれも発行／角川書店）

ワールドガイドエウレカセブンTR1:NEW WAVE THE MAGAZINE OF GAME ray=out

CONTENTS

SYNOPSIS
CHAPTER1 ゲームとアニメ、二つの『エウレカセブン』の物語を辿る

06 第1章：アイ・ウォナ・ビー・アドアード
08 第2章：グリーン・ボーイ・ブルー
10 第3章：ビター・ブラウン・ブロール
12 第4章：ブライト・ライツ・ブラック・マーケット
14 第5章：アイボリー・タワー・テイク・オフ

16 TVアニメエピソードガイド

EXPLANATION
CHAPTER2 『エウレカセブン』の世界・人物・物語を読み解いていく

20 主人公
22 登場人物
26 世界
30 塔州連邦軍
34 ゲッコーステイト
36 『TR1』もう一つの真実
38 LFO・メカ

NEXT VISION
CHAPTER3 キーパーソンに新たな『エウレカセブン』への展望を訊く

44 河森正治
46 佐藤 大
48 徳島雅彦

CHAPTER4 EXTRA
『エウレカセブン』関連商品の紹介。用語解説

52 グッズ
60 用語集・索引

APPENDIX
『THE MAGAZINE OF GAME ray＝out』復刻版

COLUMN
インターミッション

18 ゲームスタッフ
42 キャストインタビュー①
50 キャストインタビュー②

CHAPTER1 SYNOPSIS

自らの翼で飛び立つことを望んだサムナという少年。彼は多くのものを得て、そして失い、傷つきながらも大空へと羽ばたいていった。ここでは、『TR1』で描かれる、サムナの成長の軌跡を辿る。また、レントンの成長の物語であるアニメ版２クール分のストーリー概要も付す。

第1章 アイ・ウォナ・ビー・アドアード

I wanna be adored

自立を志し、軍のLFOライダー養成機関ニューウェーブに入隊した主人公サムナ。
そこで待っていたのは、仲間たちや運命の女性との出会いだった。
やがて彼はニューウェーブを巣立ち、次のステージへと向かう。

まだＬＦＯの軍事利用が一般的でなかった頃、塔州連邦軍は将来を見越して、第89駐屯地にＬＦＯライダー養成機関「ニューウェーブ」を設立した。物語は、軍の名門スタージョン家に生まれた少年、サムナ・スタージョンが、家への反発からエリートコースの士官学校を蹴り、ニューウェーブへ入隊するところから始まる。

施設に到着したサムナは、教官に案内されて教室へ向かう。そのとき、廊下で一人の女性——意思が強そうな瞳が印象的な少女——とすれ違う。それが、後にサムナの運命を大きく変える少女、ルリ。

教室でクラスメートに紹介されたサムナは、同じチームのフッキ、スティーブン、ジリアンたちに温かく迎えられる。フッキは優れたリフボーダーで、サムナと同じく前衛担当。スティーブンとジリアンは後衛担当で、しかも二人は親同士が決めた許婚の間柄だった。これから卒業までの長い間、彼らと行動をともにすることになる。訓練を開始したサムナは、練習機であるＬＦＯを目にして大喜び。そしてルリと、共通の趣味であるＬＦＯについてマニアックな話題に花を咲かせる。次の訓練でも偶然彼女とコンビを組むことになったサムナは、彼女のＬＦＯライダーとしての天性の才能に圧倒され、同時に気になる存在として意識するようになる。

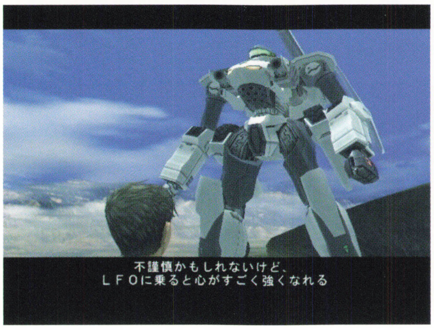
だが、そんな二人の様子を物陰から見つめる一人の男がいた。ジリアンいわく「シャイな女ったらし」ことフッキだ。以前からルリに好意を抱いていたフッキは、サムナに嫉妬心を燃やし、「勝負は卒業試験の決勝戦。そこで決着つけようぜ」と一方的に宣言をする。チームメイトとの予期せぬ衝突に頭を抱えるサムナだったが、卒業試験で優秀な成績を残した者は軍用ＬＦＯであるＫＬＦを配備した特殊部隊「ソーヤ隊」にスカウトされるらしいという噂を聞き、俄然やる気を起こす。そして積極的に訓練をこなし、知らず知らずのうちに実力を伸ばしていくのだった。

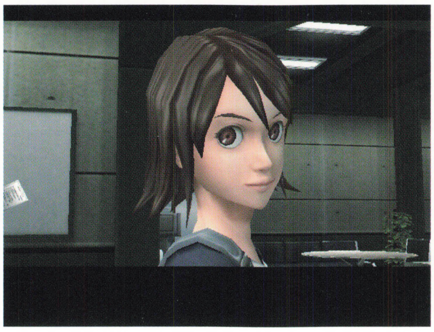
ニューウェーブの日常である訓練の日々のさなか、とある事件がサムナの身に起きる。ジリアンとのＬＦＯの模擬戦中に、暴走したＫＬＦが乱入、これと戦闘になったのだ。後に軍に正式採用されるＫＬＦ・モンスーノのプロトタイプであるこの機体は、圧倒的なパワーとスピードで、驚くサムナとジリアンに襲いかかってきた。辛くも暴走ＫＬＦを撃退し、サムナたちは上官に賞賛されるが、暴走の原因やライダーの行方など、謎は多く残された。軍はこの事故を極秘とし、サムナたちにも緘口令が敷かれる。腑に落ちないながらも命令に従うサムナには、この時点では、事件の真の意味を知る由もなかった。

時は流れ、いよいよ卒業試験を兼ねたＬＦＯのトーナメントが開催される。しかし当日、優勝候補の筆頭であるルリは姿を現さない。心配し、ルリを探すサムナは、荷物を抱え、まさにニューウェーブを去ろうとしていた彼女を見つける。「私、これからここを出るの。ここにいてもいろんなものが盗まれるだけだもん」そんな言葉を投げかけるルリに、サムナは困惑する。ルリは、自分の写真をサムナに手渡し、別れのキスをすると、姿を消した。ルリを欠いたまま行われた卒業試験の決勝戦は、サムナとフッキの戦いとなる。サムナは辛くも勝利を収め、敗れたフッキはサムナと和解する。そしてチーム総合優勝を飾ったサムナたちは、互いの友情を深めるのだった。

事前の噂通りに、優勝したサムナはソーヤ隊のサヴィル隊長に呼ばれ、特例として即時卒業とソーヤ隊への編入を言い渡される。実力を認められたことを喜ぶサムナであったが、サヴィルに軍有力者である父親について言及されると、「父は関係ありません！」と激しく反論してしまう。

そしてサムナは、さまざまな思いを抱きつつ仲間たちと別れ、ニューウェーブを後にし、次の舞台へと進んでいくのだった。





「LFOに乗ると心が強くなれる。
だからボクは、LFOライダーになるんだ」
「私、これからここを出るの。
だって、ここにいてもいろんなものを盗まれるだけだもん」
「君は優秀な軍人の血を受け継いでいるようだな。
父上の……」

第2章 グリーン・ボーイ・ブルー

Green boy blue

ニューウェーブを卒業し、ソーヤ隊に配属されたサムナは、初の実戦を経験する。仲間のサポートを受け、任務を終えるが、現実の厳しさを思い知る……。

厳しい訓練生活を終えて、ニューウェーブを卒業したサムナは、「ソーヤ隊」に配属された。ソーヤ隊とは、司令官ニー・ウィルソンの提唱によって第89駐屯地内に設立されたＫＬＦ特殊小隊。最新鋭のＫＬＦ、ターミナスtypeRを装備しており、ＫＬＦを駆って困難な任務に挑むエリート部隊だ。

配属初日、サムナは新たな仲間となるショーンとペズに会う。そしてサムナにとっては初の任務となる指令がソーヤ隊に下される。軍が管理しているＬＦＯ発掘場「ディグダ」の構内警備。さらにこの任務は、カリスマ的なリフボーダーでもあるホランドが率いる特殊部隊ＳＯＦとの共同作戦でもあった。

任務に先立ち、自分用の白いカラーリングのtypeR505を受領したサムナは、ショーンと模擬戦を行うが、戦闘終了後、不意打ちの攻撃をショーンから受ける。とまどうサムナにペズが言う。「勝負に卑怯もクソもないってのがあいつのモットーなのさ」つまり、サムナは既に戦場に立っているのだと。

そして任務当日。ショーン、ペズとともにディグダ発掘場に赴いたサムナは、作戦通りに警備にあたる。スカブからＬＦＯのアーキタイプを掘り出す発掘場は、サムナの想像を超え、地下深く広大なものであった。ＳＯＦも到着し、本格的に任務が始まった直後、地響きとともに周囲の岩盤が崩壊、ペズ機からの応答は途絶えてしまう。同時に盗賊団ギルズが出現し、サムナは初めての実戦に突入する。次々と現れる敵の増援に苦戦しつつも、敵の制圧と人質の奪還に成功する。

盗賊団は退けたが、坑道内はいつ崩落してもおかしくない危険な状態だった。サムナたちが撤退しようとしたそのとき、行方不明だったペズから連絡が入る。ペズ機は落盤に巻き込まれ、脱出不可能な状態となっていた。二次遭難を避けるため、そのまま撤退するよう命令を下すサヴィル。サムナはその命令を無視し、ペズの救出を敢行するのだった。

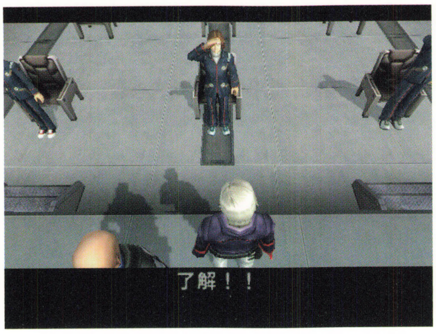
地上では、ＳＯＦの隊長ホランドが、ギルズのＬＦＯと戦闘を繰り広げていた。自分たちと同型機でありながら、壮絶な操縦テクニックで次々と敵を撃破するホランドに、圧倒されるサムナたち。短時間で敵の大軍を撃破するが、敵の増援として巨大な装甲陸戦艇が現れる。手持ちの武器が通用しない相手に苦戦を強いられるサムナとホランド。サムナが一点集中攻撃で装甲を削り、ホランドが試作の高出力狙撃レーザーで仕留めるという連係プレーで、辛くも破壊するのだった。

任務は成功裏に終わる。命令違反を犯したサムナは、働きを認められ特別に赦された。そしてソーヤ隊の面々は、自分たちが作戦のための囮として利用されたことを知らされる。「ペズは危うく死ぬところだったんだぞ！」ショーンは叫ぶが、結局はやり場のない怒りに歯噛みするしかなかった。

そこへ、サムナの健闘を称えてホランドが声をかけてくる。「生き残ってくれよ。お前が死んだらソーヤもＳＯＦもなくなるかもしれないからな」謎かけのようなホランドの言葉の真意をはかりかね、サムナは困惑する。

帰還後、ラジオのニュースを聴いたサムナは、ホランドの言葉の意味を知る。ＫＬＦの導入に否定的な立場を取る軍の高官バーナード・スタージョン、つまりサムナの父親が、ＳＯＦとソーヤ隊の活躍を受け、持論を撤回する動きを見せたのだ。ソーヤ隊は、ライダーとしての自分ではなく、スタージョンという名前が必要だったのか……？　自分が父親への牽制のために隊に入れられたのではないかという疑念を抱いたサムナは、ニー司令に直接疑問をぶつける。しかしニーは、ニューウェーブのトップライダーとしての実力を認めてのことであり他意はない、と否定する。

軍という非情な組織の中で、サムナは思う。今回、自分が命令違反を犯して仲間を助けたことは間違いではない。いつでも、自分は仲間とともにありたい——と。



「そう緊張するな。サヴィル隊長の指示に従えば間違いない」
「ここでは不思議なことに、地下を掘り起こせば掘り起こすほど、
新しい時代に作られたと思われるLFOが出てくるんだ」
「ボクは仲間と一緒にいたい。
どんなときも仲間を見捨てるなんてことはできない」

第3章 ビター・・ブラウン・ブロール

Bitter brown brawl

自分の家柄のみを利用されているのではないかと煩悶するサムナ。
だが、そんなサムナをショーンとペズは素直に仲間として認めてくれるのだった。
さらにニューウェーブ時代のチームメイトたちが合流し、新たな生活が始まる——。

サムナがソーヤ隊に入ってから一カ月余りが過ぎた頃、サムナに続いてフッキ、ジリアン、スティーブンの三人も、ソーヤ隊に配属されてきた。再会を喜び合うサムナたち。さらに、ショーンとペズ、フッキが互いに昔なじみであったことも判明する。彼らは辺境の塔であるベスタの育ちで、少年時代はリフの腕を競い合った仲だというのだ。

折りしも下された新たな任務は、三人の故郷であるベスタに潜入し、ＬＦＯ狩りを行っているニセ軍人を捕らえるというものだった。民間人に変装してベスタへと向かうソーヤ隊のメンバー。調査のための単独行動中に、サムナは目標と思われるＬＦＯに襲撃される。これを撃退したサムナは、操縦していた謎のライダーを追って廃墟へ。そこで敵の仲間の待ち伏せに遭い、惜しくも犯人を取り逃がしてしまうが、犯人は足にケガをしているという重要な手がかりを得る。街に戻る途中、サムナは、壊れたＬＦＯの前に佇む一人の女性と出会う。彼女はカイリーと名乗り、弟のダニーもＬＦＯ狩りに殺されたと話すのだった。

その後サムナは、自警団の若者たちが賭けレースを仕切っているという情報を入手する。ベスタでは「ファイアブラッズ」と「アイスリップス」という二つの自警団が存在し、互いに対立しているという。しかもアイスリップスのリーダーは、サムナが出会った女性、カイリーであり、フッキたちとは旧知の仲だというのだ。

ファイアブラッズのリーダー、ラウルは最近この街に現れた流れ者で、チョコとカネで若者たちの心を蝕み、勢力を伸ばしていた。フッキやショーンの後輩であるウェスも、今はラウルの下で賭けレースに手を染めた一人となっていた。フッキはウェスの変貌を嘆くが、サムナは彼が足に怪我をしていることのほうが気になる。サムナを襲った犯人は、フッキたちの旧友なのではないか——？　そして、二つの自警団がその地位を賭けて戦うリレースの当日。アイスリップス代表として、死んだダニーの代わりに、フッキとサムナが出場する。しかし、ショーンは足を負傷したウェスに代わり、ファイアブラッズ側で出場するという。口論の末に昔の因縁に火がつき、任務を忘れて激突するフッキとショーン。最終的にレースに勝利したのは、漁夫の利を得る形となったサムナだった。

自警団同士の対立には決着がついたものの、事件の犯人はまだ捕まっていない。サムナはウェスが怪しいと睨むが、証拠もなく手詰まり状態だった。そんなとき、リフ・ショップが襲われてカイリーが誘拐されたとの情報が届く。追い詰められたラウルたちが、強硬手段に出たのだ。サムナはファイアブラッズのアジトに潜入し、無事カイリーを救出するが、ラウルたちはアジトを脱出した後だった。

ＬＦＯで追跡に向かったサムナをウェスの軍用初期型ＬＦＯが襲う。やはり犯人は、ラウルに唆されたウェスだったのだ。しかし、チョコで心身ともにボロボロになったウェスは、サムナの敵ではなかった。

同じ頃、ラウルに対し激昂し、証拠もないままに行動しようとするフッキを、ショーンが諫めていた。「俺らは軍人なんだぞ！」昔と同じような衝動だけで行動することは、もうしてはいけないのだと。

当のラウルは、どこからか調達した新型ＬＦＯで抵抗するが、激戦の末、サムナによって捕らえられる。任務完了とサムナたちが油断したそのとき、ラウルはカイリーによって狙撃され、絶命する。カイリーは弟ダニーの復讐を果たしたのだ……。

こうしてラウルの死、ウェスとカイリーの逮捕をもって、事件は終結する。この任務を通じてサムナは、過去を背負うのが自分だけでなく、仲間たちにもそれぞれの過去があり、そしてソーヤ隊にいるのだということに初めて気づかされるのであった。

「ここを抜け出すには、リフのプロになるか、軍人になるかくらいしかない。
だからガキでもリフにはマジなんだ」
「上等じゃねぇか。いつかの借りを返させてもらうぜ！」
「俺らは軍人なんだぞ！　軍のやり方でやらなきゃチンピラと同じだろうが！」

第４章 ブライト・ライツ・ブラック・マーケット

Bright lights black market

ソーヤ隊での日々にも慣れてきたサムナは、新たな任務のため、ブラックマーケットの調査へと赴く。そこでライラと名乗る女性と出会うが、彼女は、サムナの前から姿を消した思い出の人ルリだった──。

軍人として、そしてＬＦＯライダーとして実績と経験を重ねていくサムナ。彼はある日、ニー司令とサヴィル隊長に呼び出され、新たな任務を言い渡される。盗掘品や軍からの横流し品を扱っている武器商人を調査するため、ブラックマーケットに単独で潜入しろというのだ。そのマーケットを仕切っているのは、以前発掘場を襲撃した盗賊団ギルズのリーダーであるという。

仲間たちから冷やかし混じりの激励を受けて、サムナは単身ブラックマーケットに乗り込む。軍人である素性を隠すため、ＬＦＯを偽装し、変装をしてマーケットの聞き込み調査に当たるサムナ。マーケットでは、ありとあらゆる物品が売買されていた。マニア心に火がついたサムナが、調査を忘れかけて物色しているとき、とある店先で赤いボディスーツを身にまとった美しい少女ライラと出会う。裏社会に不慣れな様子のサムナに、ライラはガイド役を買って出る。一度は断るサムナだったが、しかしその後、チンピラに因縁をつけられていたところをライラに救われ、ガイドを頼むことにする。

その日の調査を終えたサムナは、マーケットで仕入れたパーツを、隠しておいたtypeR505に取り付ける。優秀なメカニックでもあるライラはその作業を手伝う。その作業途中、コクピットに貼ってあったルリの写真を見たライラは、サムナの恋人なのかと尋ねる。うろたえつつも、否定するサムナ。ただ、ルリは自分にとって忘れられない存在なのだと、胸の内を明かすのだった。

やがて日が暮れて、サムナとライラは街を見下ろす高台の上で語り合う。「みんなが平和を願ってるはずなのに、戦わないといけないなんておかしな話だよね」ライラの言葉に、サムナは自分は平和のためにＬＦＯに乗っているのだと語るが、改めて軍にいる理由とＬＦＯライダーである意味を考えさせられてしまう。

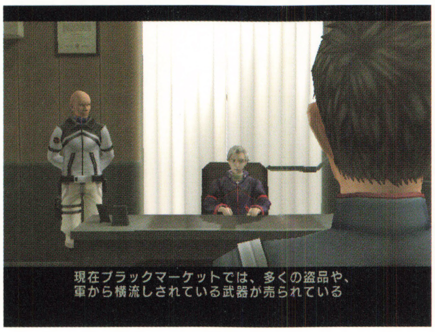
その直後、ソーヤ隊とは別で動いていた軍の調査部隊が、独自の調査によってギルズのアジトを突き止め、ブラックマーケットに乗り込んでくる。任務のための時間がなくなったことを知り焦るサムナに、ライラは自分の正体を明かし、協力を申し出る。ライラこそ、ニューウェーブでサムナの前から姿を消したルリだったのだ。仕事のため、素性を隠していたのだという。衝撃の事実に混乱するサムナは、そのまま彼女のペースに乗せられてギルズのアジトに乗り込むことになる。

翌日、ギルズのアジトに潜入する前に立ち寄ったマーケットでは、たった一日で物価が倍以上に跳ね上がっていた。反政府組織とされ、テロリストとも言われるヴォダラクが武器を買いあさっているためだという。ヴォダラクに悪態をつくサムナ。だが、ルリはヴォダラクを擁護し、サムナに問う。果たしてサムナは、どれだけ世界を自分の目で見ているのか、と。

その後、ギルズのアジトに潜入し、サムナは任務のための十分な証拠を押さえる。脱出しようとしていた矢先、サムナとは別の目的でデータを取り出していたルリが手間取り、ギルズに見つけられてしまう。だが、実はギルズのリーダーであるジャンと接触を持っていたルリは、立場を活かした機転で窮地を脱する。フッキたちソーヤ隊の救援も駆けつけ、サムナたちはギルズを一掃することに成功する。しかし、混乱の中でルリは、再びサムナに別れを告げて姿を消してしまうのだった。

ルリとの再会は、サムナの心を激しく乱していた。思い出の中の淡い憧れだった気持ちは、さらに強い想いとなってサムナの胸を焦がす──。

その頃、ＴＶから流れるアナウンサーの声が、あるニュースを告げていた。軍特殊部隊が、最新の空中戦艦を奪取し、叛乱を起こしたと……。



**「ねえ、サムナ。この世界が、今この目に見えてるものが全部うそっぱちで、
ホントはもっと素晴らしい現実が存在するかもとかって、考えたことある？」
「……私はそう思えないわ。この街の……世界の現実を知ってるから」
「やっと会えたと思ったのに……、また消えちゃったよ……」**

第５章
アイボリー・タワー・テイク・オフ

Ivory tower take off

ホランドの叛乱、ルリとの再会、そして明かされるニューウェーブの真実。
サムナは自分を取り巻く世界と初めて向き合い、そして決断をする。
自分の翼で飛び立つことを。

特殊部隊による叛乱は、ＳＯＦ隊長ホランドによるものであった。軍の英雄による叛乱は、停滞した社会に飽いた若者たちを熱狂させ、世情は騒然としていた。軍内部にも激震が走る。ＫＬＦを使用していたＳＯＦの造反によって、ＫＬＦ推進派の急先鋒であったニー司令は左遷。後ろ盾を失ったソーヤ隊も立場が危うくなっていた。

そんななか、ＫＬＦの新装備として、リフボードが配備される。ホランドが提唱したといわれる、ＬＦＯでのリフが実現されたのだ。リフの素養が高いサムナとフッキがテストを兼ねた模擬戦を行い、その有効性に驚く。

やがて、ソーヤ隊に久々の任務が下される。外部からの人間が多数流入し、社会不安が高まっているセナンの塔の治安維持。後のないソーヤ隊としては確実に成功させなくてはならない。サムナたちは塔下に広がる街で警戒に当たるが、住人の軍当局に対する心象は悪化しており、さらに一般人によるＬＦＯでの乱闘騒ぎの頻発など、街は騒然としていた。そこでサムナは、大型キャリアに乗った少年ムーンドギーと出会う。ムーンドギーによれば、このセナンの塔にホランドがやってくるという。人々が集まってきているのも、それが理由だというのだ。

その後、ＬＦＯで暴徒が暴れる事件が発生するが、犯人は全員ただのチンピラで、テロリストの足取りはつかめない。やがて、ムーンドギーと再会したサムナは、ＬＦＯを配り騒動を煽っているヴォダラクの女がいると聞き出す。嫌な予感がしてルリの写真を見せると、犯人はまさにルリであった。サムナは、一連の騒動は塔から警備を引き離す陽動なのではないかと気づき、急いで塔に向かう。

塔の前で、軍の別部隊によって足止めを受けるサムナの前に、コンパニオンだと名乗る女性が現れて、サムナを塔内へと案内する。貨物リフトで貨物室へと上がると、そこには一機の美しいＬＦＯがあった。これこそ、世界最古のＬＦＯニルヴァーシュであった。

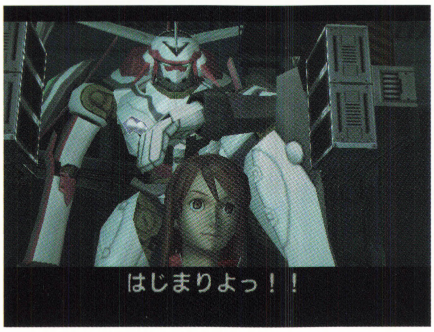
ここにきてコンパニオンは変装を解き、自分がルリであることを明かす。同時に館内に警報が鳴り響き、ホランドたちが塔を急襲してきたことが伝えられた。ルリの目的は、ニルヴァーシュを軍から盗み出し、ホランドに引き渡すことだったのだ。そこにサヴィル隊長が駆けつけ、サムナにルリを殺せと命じる。しかし、衝動的にサムナはルリを助け、彼女とともにニルヴァーシュを奪って逃げ出してしまう。

塔の最上階である空港に向かうリフトの上で、ルリと語り合うサムナ。塔州連邦軍のやっていること、ルリの生き方、世界の見方、そしてサムナ自身の生き方について……。サムナは、ルリの口から軍の真実を知らされる。ニューウェーブやソーヤ隊は軍のＬＦＯ開発のための実験機関であり、サムナやルリたちは裏でモルモット扱いされていたというのだ。

ついにサムナは決心をする。軍も何も、もう関係ない、自分が感じるままに生きる。自分はルリを守りたい。だから、ルリを助けるのだ、ということを。

空港では、ソーヤ隊が待ち構えていた。苦楽をともにしてきた仲間たちが。サムナはルリをtypeR505に乗せて逃がし、自分はニルヴァーシュで戦う。混乱し悲痛な叫びを上げるソーヤ隊メンバーを制し、サヴィルがＫＬＦに乗って現れる。サヴィルは、サムナを一人のライダーとして認め、決着をつける戦いへとサムナを誘う。ＬＦＯによる激しいリフ戦闘の末、サムナはサヴィルを倒し、鮮やかな夕空へと飛び去るのだった。

そしてサムナは、ホランドに会い、ニルヴァーシュを渡す。その傍に静かに佇む一人の少女——それがエウレカであった。ホランドはサムナに、一緒に来ないかと声をかけるが、サムナは断り、行方不明になったルリを探す旅に出るのだった。全てを捨て、自分自身を探すために——。



「そんなのじゃなくて！　私はあなたの言葉が聞きたいの！」
「ここを出れば貴様には何もなくなるぞ。
貴様は何にもなれない」
「それでもいい。
何かになりたいんじゃない。
どこででも、誰の前でも、ボクは自分でいたい！」

TVアニメーション交響詩篇エウレカセブン
エピソードガイド（第１話～第26話）

EUREKA SEVEN Episode Guide #01-26

現在好評放送中のＴＶアニメ『交響詩篇エウレカセブン』の２クール分（第１～26話）のエピソードを紹介する。エウレカと出会い、ゲッコーステイトとともに戦うレントン。彼の旅の軌跡を、改めて振り返り、これからの物語へのガイドをしていこう。

Blue Monday　EPISODE 1

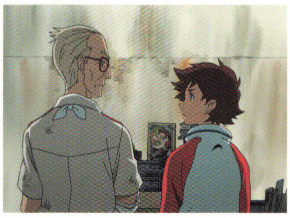
ブルーマンデー

メカニックの祖父と暮らす少年レントンは、平凡な日々に退屈していた。そこへ、ニルヴァーシュの修理を頼みに不思議な少女エウレカがやって来る。エウレカに一目惚れするレントン。そこに軍のKLF部隊が追撃してくる。

Blue Sky Fish　EPISODE 2

ブルースカイ・フィッシュ

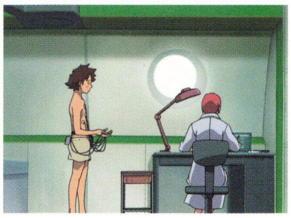
KLF部隊に応戦するエウレカに、レントンは祖父から渡されたアミタドライヴをリフで届ける。レントンが差したアミタドライヴによりニルヴァーシュは覚醒し、セブンスウェル現象を起こす。



Motion Blue　EPISODE 3

モーション・ブルー

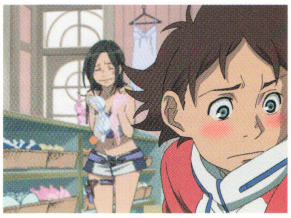
レントンはエウレカとともに月光号に乗り込む決意をする。ゲッコーステイトは空港を軍に封鎖され立ち往生するが、エウレカの乗るニルヴァーシュが単機で敵を引き付ける。その活躍によって、月光号は無事に離陸する。



Watermelon　EPISODE 4

ウォーターメロン

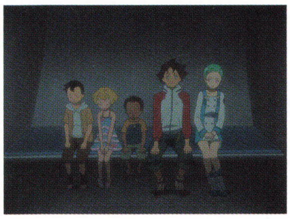
ゲッコーステイトの一員となったレントンだが、憧れだった彼らの現実を知るにつけ、そのギャップに失望する。その頃、セブンスウェルを確認した軍では、アゲハ構想推進のためにデューイの復帰が決定していた。



Vivid Bit　EPISODE 5

ビビット・ビット

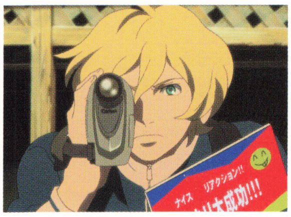
エウレカへの恋心をタルホに知られてしまったレントン。口止めのために、タルホの買い物に荷物持ちとして付き合うことになる。ところが、タルホは街で酔いつぶれ、不良にからまれてしまう。



Childhood　EPISODE 6

チャイルドフッド

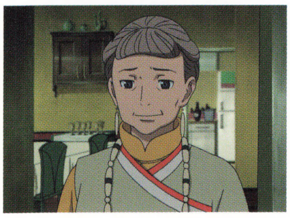
エウレカを取られたくない一心から、レントンにいたずらを繰り返す子供たち。ところが、彼らのいたずらが原因で、月光号が州軍基地の上で進めなくなってしまう。レントンは子供たちを乗せ、LFOで飛び出していく。



Absolute Defeat　EPISODE 7

アブソリュート・ディフィート

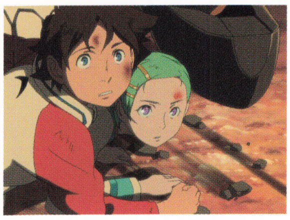
営倉から出されたレントンは、ある人物と密会し危険物を手渡すという重大な任務を言いつけられる。初めての大きな仕事に、勢い込んで街へ繰り出すレントン。だが、なぜか、そこにムーンドギーが現れて……。



Glourious Brilliance　EPISODE 8

グロリアス・ブリリアンス

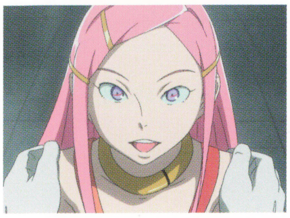
買い物に出たレントンたちは、ヴォダラクの信者ティプトリーと知り合う。そこへ乗り込んできたホランドたちは彼女を捕獲する。しかし、金を受け取ったホランドは、土壇場で依頼人であった軍を裏切り、彼女を救うのだった。



Paper Moon Shine　EPISODE 9

ペーパームーン・シャイン

ティプトリーの頼みでシウダデス・デル・シエロに向かう月光号。その地でエウレカは住人たちから石を投げつけられる。レントンは、ホランドやエウレカが、かつてこの地でヴォダラクを殺戮した過去を知るのだった。



Higher Than The Sun　EPISODE 10

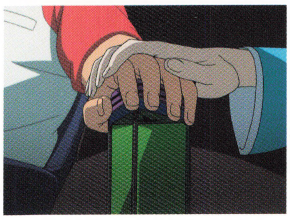
ハイアー・ザン・ザ・サン

地殻変動により、大規模なトラパーの波が起こることを知ったゲッコーステイトは、弾道飛行で波を捉えに向かう。だが、着いた先は、タルホとホランドにとって思い出のあるかつての軍施設であった……。

Into The Nature　EPISODE 11

イントゥー・ザ・ネイチャー

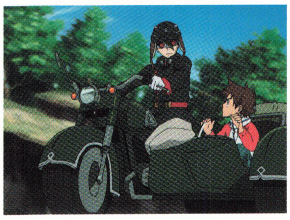
クテ級コーラリアン出現の知らせに、ゾーンへの接触を試みるゲッコーステイト。不調を訴えるエウレカだが、レントンと出撃する。しかし、ゾーンの直前でアネモネの乗るジ・エンドの攻撃を受けてしまう。



Acperience 1　EPISODE 12

アクペリエンス・１

ともにゾーンへと突入する、ニルヴァーシュとジ・エンド。レントンはその中で幻を見、そこでエウレカとアネモネに会う。一方、ゾーンの外では、月光号はイズモ艦との戦いに苦戦を強いられるのだった。



The Beginning　EPISODE 13

ザ・ビギニング

ゾーンから帰還したレントンは、少女アネモネと再会する。ところが、アネモネとエウレカは共鳴しあうかのようにひどい頭痛を訴える。アネモネを守るように現れたドミニクとともに、レントンは薬を求めて街へ駆け出していく。

Memory Band　EPISODE 14

メモリー・バンド

戦闘でダメージを受けた月光号は修理のため廃坑ハッシェンダへ向かう。エウレカの体調は回復しつつあるようだが、その謎はコーラリアン現出とともに深まっていた。軍とゲッコーステイト双方で、コーラリアンを巡る考察がされる。

Human Behaviour EPISODE 15

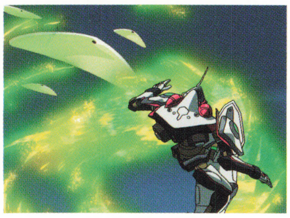
ヒューマン・ビヘイヴュア

健康に良いというパンチャの実を求めて、幼少の頃を過ごした、コントロラドという町を訪れるレントン。エウレカとともに、思い出の家へと足を運ぶ。親戚と束の間の再会を果たすレントンだが、そこへ州軍が現れる……。

Opposite View EPISODE 16

オポジット・ヴュー

ハッシェンダで修理をする月光号。レントンは、調子の出ないエウレカを心配するが、思わず心無いことを口にしてしまう。そんな折、坑内で奇妙な施設を発見するレントン。中へと入ると、コーラリアンの中で見た悪夢が蘇るのだった。



Skyrock Gate EPISODE 17

スカイ・ロック・ゲート

月光号の翼を修理するため、リフレクションフィルム職人のもとへ赴くレントンたち。原材料となるスカイフィッシュを狩りに行くことになる。その頃、軍で昇進を果たしたデューイは、自らの計画の目標を明らかにするのだった。

Ill Communication EPISODE 18

イルコミュニケーション

入手したリフレクションフィルムで、月光号の修理をするゲッコーステイト。そこにブリタニという発掘屋が現れる。夢を捨てず廃坑に留まるブリタニに、ニルヴァーシュを見せるレントン。するとブリタニは思いがけない行動に出る。

Acperience EPISODE 19

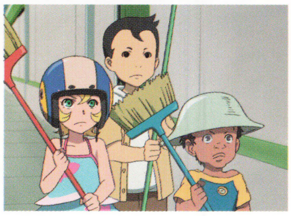
アクペリエンス・2

不調を訴えたままのエウレカは、廃坑内をさ迷い、スカブコーラルに取り込まれてしまう。なんとかエウレカを助け出したレントンの叫びに応え、ニルヴァーシュは再びセブンスウェル現象を引き起こす……。

Substance Abuse EPISODE 20

サブスタンス アビューズ

昏睡状態に陥ったエウレカ。そこへ、軍に囚われたヴォダラクの高僧の救出依頼がくる。一人で出撃し、窮地に陥ったホランドを救出に行ったレントンは、初めてＫＬＦライダーを殺してしまったことに気づく。



Runaway EPISODE 21

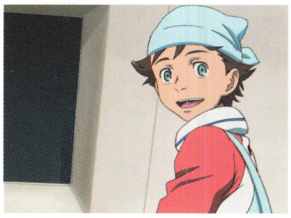
ランナウェイ

戦闘で人を殺してしまったという、あまりにも重い事実を前に心を閉ざすレントン。エウレカに救いを求めるが、拒絶されてしまう。自分の存在意義を見失った彼は、月光号を飛び出す。その頃デューイはビームス夫妻に接触していた。

Krakpot EPISODE 22

クラックポット

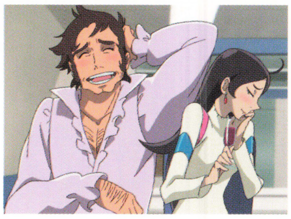
あてもないまま家出をしたレントンは、偶然にビームス夫妻と出会う。そして彼らに招かれ、白鳥号に温かく迎えられるのだった。一方、ようやく回復してきたエウレカは、ギジェットに、自分の気持ちを恋だと指摘されて戸惑う。



Differencia EPISODE 23

ディファレンシア

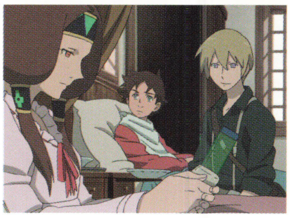
ビームス夫妻と街に出たレントンは、瀕死のヴォダラクの少女と出会う。ヴォダラクだからと拒絶される彼女のために、懸命に病院を探すが……。落ち込むレントン。一方、エウレカもレントンの家出にショックを受ける。



Paradise Lost EPISODE 24

パラダイス・ロスト

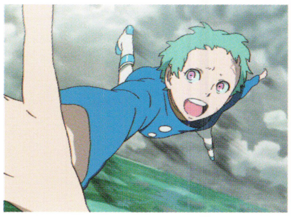
ビームス夫妻から、自分たちを両親のように思ってくれと言われるレントン。彼らの温かい言葉に、感極まるが、レントンがゲッコーステイトのメンバーだと知ると、ビームス夫妻の顔色が変わるのだった。



World's End Garden EPISODE 25

ワールズ・エンド・ガーデン

白鳥号を後にし、力尽きて行き倒れたレントンは、大地と暮らすウィリアムに助けられる。その家には絶望病にかかった妻がいた。ウィリアムの話を聞いたレントンは、体調の回復とともに再び月光号に戻る決意をし、飛び立つ。



Morning Glory EPISODE 26

モーニング・グローリー

レントンを探し、リフボードで月光号から飛び出すエウレカ。一方、レントンもエウレカを求めて月光号を目指す。だが、七色に光る雲の中で、エウレカは軍が攻めてきたことを知る。そして、スピアヘッドを繰るビームス夫妻と遭遇し……。

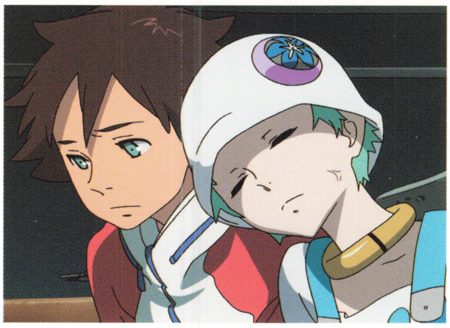
EPISODE 27~

その後の『交響詩篇エウレカセブン』3クール以降の展開概要

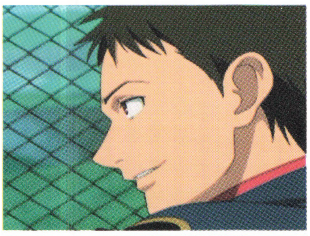
次々と明かされる世界の謎。そして深まるレントンとエウレカの絆

3クール以降、現在放送されている4クールに至るまで、物語は急展開で進み、数々の謎が明らかになりつつある。レントンに家庭の温かさを教えてくれたビームス夫妻は、ホランドに深手を負わせつつも散っていき、レントンはその悲しみを乗り越え、強くなった。そして明らかになってきたコーラリアンの謎と、デューイの推し進めるアゲハ構想の狙い。エウレカが人型コーラリアンだと明かされるが、もはや、レントンのエウレカへの気持ちに揺らぎはなくなっていた。ニルヴァーシュはスペック2へと進化し、アゲハ構想も最終局面へと向かう。世界を覆うスカブコーラルが生命体であること。そして、その殲滅こそが、デューイの狙いであったのだ。コーラリアンと人との全面的な決戦が間近に迫るなか、エウレカとレントンはどんな選択をするのだろうか……。

全てはこれから明らかになる！



スカブコーラルから送り出された人型コーラリアンであるエウレカ。レントンは、エウレカを守る決意をした。



ゲーム製作のために集った才能たち

アニメとゲームが深くリンクしている『エウレカセブン』クオリティの高い物語を生み出すその源となるゲーム製作スタッフも、アニメと同じ才能が集結している。

最高の布陣による、最高のオープニングアニメーション

『TR1』は、その制作スタッフにTVシリーズと同じ顔ぶれが揃っている。だから『TR1』はレントンが出ていなくたって、世界は『エウレカセブン』そのもので、サムナの成長には胸躍るし、ワクワクする。

そう、ワクワクといえば、オープニングアニメーションを抜きには語れない。ゲームをスタートしたとき、そして、各章が始まる前に流れるあのアニメーションだ。

そのスタッフも錚々たるメンバーだ。作画監督に松島氏、絵コンテ・演出を数井氏が務め、京田監督の監修により、制作されている。しかも、テーマソングはFLOWの演奏という、これでもかと言わんばかりの充実ぶりだ。

サムナが疾走し、ニューウェーブの仲間たち、typeR505、ルリの姿が次々に現れる。ゲームの各章を進めていくごとに、そこに映る映像の意味が、次第に変わっていく。出会いと別れ、ライダーとしての成長。ルリとの再会。クリア後に観直すと感慨も深まるだろう。

ここでは、そんな『TR1』を作り上げるために集結したクリエイターたちのプロフィールを紹介していこう。

『TR1』スタッフ

アニメーション監督／監修
京田知己
『TR1』全体の監修を務めているのは、もちろん京田監督だ。『地球防衛家族』で演出・メカデザイン、劇場版『ラーゼフォン多元変奏曲』で監督デビュー。オープニングアニメにあふれるサムナの疾走による躍動感は最高だ。

メインメカニックデザイン
河森正治
先頃、ついに登場したニルヴァーシュspec2を始め、『TR1』でもtypeR505などLFOのデザインを担当。日本のメカデザインの第一人者だ。スタジオぬえ所属。代表作に『超時空要塞マクロス』。その他に、ソニーのロボットAIBOのデザインも手がけた。

音楽
佐藤直紀
ニューウェーブで青春を過ごすサムナのBGMとして流れる、勇壮なイメージの楽曲を作り上げた。CM、ドラマ、劇場映画など、幅広い音楽分野で活躍している。代表作には『ふたりはプリキュア』、TVドラマ『ウォーターボーイズ』『海猿』などがある。

オープニングテーマ
FLOW
サムナの疾走とともに始まるオープニングアニメ。その映像を軽快に彩る「Realize」を演奏するのは、アニメ第１クールのオープニングソング「Days」と同じく、FLOWだ。兄弟であるKOHSHI(Vo)、TAKE(G)、KEIGO(Vo)、GOT'S(B)、IWASAKI(Dr)の五人組バンド。

ゲーム監督
徳島雅彦
これまでに数々の『ガンダム』関連ゲームの開発を手がけてきたベック開発本部のチーフデザイナー。企画立ち上げから関わる『TR1』では、LFOでのシームレスなアクションや、トラパーが鮮やかに尾を引くリフシーンなど、斬新な感覚を随所に盛り込んだ。

オープニング作画監督
松島 晃
疾走するサムナから始まり、次々とニューウェーブの仲間たちが現れる、『TR1』の象徴的なオープニング。その作画監督は、『マリア様がみてる』キャラクターデザイン・総作画監督の他、『NARUTO-ナルト-』作画監督などを務める松島氏だ。

シリーズ構成
佐藤 大
シリーズ構成の佐藤氏が、レントンとサムナの物語を作り上げたその人だ。フロッグネーション主宰。インディーズレーベル「フロッグマンレコーズ」を手がけ、音楽にも造詣が深い。アニメの脚本では、これまでに『カウボーイビバップ』などに携わる。

キャラクターデザイン
吉田健一
サムナやレントンたち悩める少年から、大人の渋さあふれるニーやホランドまで、『エウレカセブン』に登場するキャラクターの魅力は吉田氏のデザインによるところが大きい。代表作として『オーバーマン キングゲイナー』キャラクターデザインなど。

原作
BONES
手がける作品のクオリティは常にトップレベルのクオリティ。日本が誇るアニメ制作会社だ。1998年設立。代表作には、劇場版『カウボーイビバップ 天国の扉』ＴＶシリーズ『鋼の錬金術師』『絢爛舞踏祭　ザ・マーズ・デイブレイク』などがある。

コンセプチュアルデザイン
宮武一貴
作品中で印象的にそびえる塔。そして、さまざまな個性を持つ街並み。『エウレカセブン』世界独特のビジュアルを形作るのが宮武氏だ。スタジオぬえ所属。これまでに、ＳＦアニメの設定など多くの仕事を手がけてきた。

美術監督
永井一男
スカブの覆う赤茶けた大地や、縦横無尽にLFOが飛び周り、トラパーが美しく映える空。『TR1』オープニングにおいても、印象的な『エウレカセブン』世界の背景美術をまとめ上げる美術監督は、これまでに多くの作品で背景などを担当してきた永井氏だ。

オープニング絵コンテ・演出
数井浩子
ニューウェーブという、まさにサムナの青春そのものが凝縮された、爽やかな『TR1』オープニング。その青春からの旅立ちとルリとの未来をも暗示するような演出を担当したのが数井氏。代表作に『ふしぎ星の☆ふたご姫』キャラクターデザインなど。

CHAPTER2 EXPLANATION

作品で語られた物語に埋もれている、世界の欠片。ゲームとアニメ、それぞれにつながるキーワードと人物。そして出来事たち。『エウレカセブン』の物語世界は、広く深い。ここでは、ゲームとアニメで描かれた物語と世界について読み解いていこう。

主人公

『TR1』で我々が見た主人公サムナ・スタージョンの成長は、もう一人の主人公レントン・サーストンの成長と重なる部分がある。二人の成長を追い、『エウレカセブン』の物語を紐解いていく。

『エウレカセブン』が描く二つの物語

『エウレカセブン』は、ボーイ・ミーツ・ガール、男の子が女の子に出会う物語。ゲーム版の主人公であるサムナと、アニメ版の主人公であるレントン。二人は性格も所属している組織も異なるが、その生き方や考え方には共通する部分が多い。

サムナ・スタージョンは、軍の名門スタージョン家に生まれた。幼い頃からエリートコースを歩み、それが当然と考えていた彼の世界は、非常に狭いものだった。だが、軍の高官を務める父親への反発や、友人たちとの交流の中で自らのあり方に疑問を抱き（コミック『グラヴィティボーイズ&リフティングガール』以下グラヴィティ〜と表記）、家柄からの自立を志す。その第一歩が、エリートコースである士官学校ではなく、ニューウェーブに入隊したことであった。自ら望み進んだ環境の中で、サムナは仲間を得る（第1章）。それは彼にとって新鮮なことでもあった。ソーヤ隊に入隊した後、己の実力を示すことで真の仲間として迎えられ、仲間のために戦うことを知る（第2章）。そしてフッキやショーンの故郷であるベスタでの任務で、現在の状況を変えたいと悩み、生き方を探し求めているのは自分だけではないと知るのだ（第3章）。他人に目を向け理解できるようになり、サムナは一人の人間として成長したといえる。

だが、次なる任務でルリと再会したサムナは、軍よりも広い世界について考えさせられることになる。それは、まだまだ自分が狭い世界で生きている現実を思い知らされることでもあった（第4章）。自分で選んだ道で、自立を始めたはずのサムナだが、この時点までは、まだ本当の自立を果たしてはいなかった。軍の名門という家柄を嫌い、実力を認められたがっているのに、その家柄の影響力の及ぶ範囲内に留まり続けていたからだ。

ニルヴァーシュ強奪事件の中で、自分が軍にいる意味、そして本当に望むものをルリに問われたサムナは、自立に向けた最後の決断をする。ルリを守る、という素直な気持ちに従って軍を抜け、自分のために生きる道を選んだのだ（第5章）。

スタージョン家の軛から脱したサムナは、この先、果たしてどのような道を歩むのか。そして、仲間たちへの裏切りという十字架を、彼はどのように受け止めるのか。第二作である『エウレカセブン TR2:NEW VISION（仮）』で語られるその物語に期待しよう。

一方、TVアニメ版の主人公であるレントン・サーストンは、軍の英雄であるアドロック・サーストンを父に持つ「英雄の息子」である。どこに行っても、何をやっても常に父の名前がついて回り、特別であることを求められる生活。なのに、レントン自身は平凡な少年で、彼を取り巻く世界は安穏としていて日々の暮らしも平穏そのもの。そんなレントンの鬱屈は、リフとホランドへの憧れに、彼を掻き立てていた。唯一の家族である祖父のアクセルは、現実を見つめて家業を継ぐよう強要してくる。やがてエウレカとニルヴァーシュに出会ったことで（第1話）、レントンはそれまでの暮らしから脱するのだ。変化を求め、憧れの世界へと羽ばたいて。

生まれついての立場から逃れ、自分で選んだ道に飛び込む姿は、サムナと似通っている。そしてやはりレントンも、ただ月光号に乗り込むだけという安易な自立は、サムナの場合と同じく、現実を知るにつけ脆くも崩れていってしまう。決して完璧なヒーローではないホランドの姿、ゲッコーステイトが背負った過去の重み、そして戦いとは殺し合いであるという真実。悩み、一度は月光号を去ったレントンが（第21話）、最後に自分の生き方を決断した理由は、エウレカを守るため。女の子のために生きることを決意したのだ。

二人の主人公は、ともに与えられた生き方や強いられた環境に満足できず、新しい世界に踏み出し、迷い、そして少女のために生きる決意をする。そんな彼らの生き方は、きっとそのまま『エウレカセブン』という作品のテーマなのだろう。身近な気持ち、僕ら自身が理解できる悩みや愛おしさを描く、そんな作品なのだ。

これから発売される『TR2』と、放送中のTVアニメでは、彼らがどんな生き方をし、成長していくのか——楽しみにしたい。

サムナとレントン二人の共通点と違い

【生い立ち】サムナは、軍の名門であるスタージョン家の生まれ。塔州連邦軍軍務局長バーナード・スタージョンの六番目の息子であり、末子。兄たちもほとんどが軍に入っており、絵に描いたような軍人一家であるという。サムナ自身、まさにエリートコースで生きる名家の御曹司であった。

　レントンは英雄の子ではあるが、優秀なメカニックであり頑固な常識人でもある祖父アクセルとともに暮らしていた。堅実なメカニックになれと言われ続け、リフにうつつを抜かすなと怒鳴られる。学校の先生に注意を受けるほど勉強も苦手で、放課後には大好きなリフに夢中になり、女の子にモテるために雑誌の記事を読みふける、普通の少年である。

　特別な生まれと、家族に敷かれた人生のレール。物語が始まったとき、二人の人生はそれぞれに閉塞したものであった。

【恋】サムナはニューウェーブで自由奔放な性格の少女ルリと出会い、気になる存在として意識する。彼女がニューウェーブを去った後は淡い想い出としてしまうのだが、写真をずっとコクピットに貼り続けるあたり、ルリに対する特別な気持ちには自覚があったのかもしれない。ただし、第5章でルリへの気持ちに素直に生きる決意をしてもまだ、「好きだ」という言葉すら言いそびれたままだ。

　レントンの場合は、ニルヴァーシュの修理に現れたエウレカに、まさに一目惚れ。会ったその日に「君が好きだ！」と叫んでしまうほどにストレート。彼女のナイトになろうと悪戦苦闘してきた。やがてエウレカがスカブに取り込まれたり（第19話）、その正体がコーラリアンであることが判明したりする（第29話）が、レントンの気持ちは揺るがない。

　サムナはとことん奥手で、その気持ちをルリに翻弄されていたが、それでも真っ直ぐ恋する純情少年。片やレントンは、自分だけ気持ちが先走りすぎて、根拠の無い妄想に振り回されがちだが、やはり一途に恋する純情さがある。この一途さこそ、二人の行動の原動力となっている、といえよう。

【才能】サムナは天然でのんびりとした性格のため、本人はあまり自覚していないようだが、ニューウェーブを主席で卒業する（第1章）ほどのLFO操縦技術を持つ、優秀なライダーだ。スタージョンの名前の価値を利用していたサヴィルにも、最後にはその実力を本物だと認められた（第5章）。また、ベスタでのリフ大会で、歴代チャンピオンのフッキとショーンを破り、優勝を飾る（第3章）など、リフボーダーとしての才能にも恵まれている。

　レントンは、月光号に乗る前はリフでも私生活でも泣かず飛ばずの存在だったが、吹っ切れて以降はホランドと同じくわずか14歳で高等トリックの「カット・バック・ドロップターン」を決める（第2話）など、リフボーダーの才能を発揮し始める。祖父譲りのメカニックとしての腕も優れており、バイクや車のエンジンを短時間でチューンできる（第13話）。また、エウレカ抜きのニルヴァーシュで獅子奮迅の働きをするなど、LFOライダーとしても成長が目覚しい（第15話、第20話）。

　二人とも、LFOとリフに関して、かなり非凡な才能を秘めているようだ。しいていえば、サムナが努力して成長していく秀才タイプであるのに対して、レントンはギリギリの状況で閃いて伸びる天才タイプなのかもしれない。

【キーパーソン】ルリはもちろんだが、サムナの行動に多大な影響を与えていると思われるのが、父親のバーナード・スタージョンだ。自分の部隊のKLF運用現場を父親が視察する予定だったと、ニュースで知るくらい（第2章）に、サムナは意識して父親と連絡を取っていないようだ。

　一方、エウレカ、ホランド、ビームス夫妻など、レントンに影響を与えている人物は数多いが、その中でも最も謎めいている存在が、父親のアドロックと姉のダイアンだ。

　特にダイアンは、レントンが常に姉に語りかける形で物事を振り返っていたり、危機を感じた瞬間に思わず姉の名前を叫んだことなどから（第12話）、レントンの中で重要な位置を占めている。また、彼女はホランドとも深いつながりがあることが判明し（第29話）、物語のカギを握る存在でもある。

　心の中で重要な位置を占め、意識せざるを得ない存在が、サムナとレントンにとって、それぞれの家族であるという事実。サムナは自らの道を拓くために父親の懐から飛び出し、レントンは父親の名から逃れるために旅に出、自分自身を見つめ直すために姉に語りかける。それが、彼らの成長する姿でもある。

登場人物

ゲーム：『エウレカセブン TR1：NEW WAVE』で、サムナとともに物語を盛り上げる登場人物たちを紹介する。仲間たちとの出会い――サムナの支えとなった人々

名門スタージョン家に生まれたサムナは、名家の生まれゆえに、幼少時は心を許せる友人が存在しなかった。だが、少年時代に体験したリフとの出会いや、それをきっかけに仲良くなった同級生たちとの交流を通じて、素直に周囲に接する術を学んだようだ（グラヴィティ～）。やがてニューウェーブに入隊したサムナは、そこでチームメイトであるフッキやジリアン、スティーブンといったチームメイトたちと交流を深めていく（第1章）。また、ソーヤ隊でも先輩ライダーのショーンとペズにその実力を認められ、仲間として受け入れられる（第2章）。最初は対立することも多かったメンバーが、任務を通じて結束していくのは、ゲームで描かれている通りだ。後にサムナはソーヤ隊でもスタージョンの名前だけが必要とされているのではないかと苦悩するが（第2章）、家柄などに関係なく、自分をありのまま受け入れてくれる仲間たちの存在が、後々まで支えになってくれていた。最終的にサムナは彼らと袂を分かつことになるが（第5章）、ともにソーヤ隊で過ごした日々は、永遠に忘れることがないだろう。

また、最初はサムナをスタージョン家に対する手駒程度にしか考えていなかった上司たちや、ひと癖もふた癖もある犯罪者たちとの遭遇も、サムナに成長を促してきた重要な要素の一つ。彼らについて詳しく知ることも、物語を深く理解する助けになるはずだ。

戦などは、サムナと会った後のことだったと推測される。このときの記憶はホランドのトラウマとなっており、今でも夢でうなされるようだ（第９話）。後に軍に叛乱を起こし、ハップやエウレカといった部下たちを率いて反政府組織ゲッコーステイトを結成して、若者たちのカリスマとなる（第４章）。その真の目的は、アドロック・サーストンの意思を受け継ぎ、コーラリアンと唯一交信できる存在であるエウレカを守ることにあった（第29話）。やがてルリの助けを借りて、ニルヴァーシュを軍から強奪する（第5章）。

12.エウレカ（CV：名塚佳織）
すべてのLFOのオリジナルである、ニルヴァーシュtypeZEROのライダー。SOFに所属していたが、ホランドとともに軍を抜けることになる（第４章）。神秘的な少女であり、ニルヴァーシュを届けたサムナは、LFOに語りかけるように佇む彼女を見て、何かを感じたようだ（第５章）。

13.ムーンドギー（CV：入野自由）
ホランドに熱烈に憧れている、アマチュア少年リフボーダー。リフの腕と根拠のない自信だけで世の中を渡っている。ホランド率いるゲッコーステイトが発行したray=out創刊号を読み、仲間に加えてもらおうとセナンの塔にやってきた。その後、成り行きからサムナに協力して不良LFOを倒す手伝いをする。やがて軍を抜けたサムナと合流して、ともに旅立つことになる（第５章）。ちなみにこの時期はまだ田舎なまりを気にすることなく堂々と喋りまくっている。

14.ジャン（CV：小西克幸）
軍の採掘場を襲撃した盗賊団ギルズのリーダー。盗品や軍からの横流し品をブラックマーケットで売りさばくことで財を成し、裏社会でのし上がってきた。キレ者である反面、マヌケなところも多く、ライラの色仕掛けに完全に騙されて顧客リストを盗まれ、最後にはサムナに敗れて逮捕されてしまった（第４章）。ちなみに、殺しを行うときにヘンなクイズを出し、相手をいたぶる悪癖を持つ。

15.ウェス（CV：羽多野 渉）
ベスタ時代のフッキやショーンの後輩。かつては、リフを純粋に愛する少年だったが、ラウルと出会ったことで運命を狂わせ、賭けレースに手を染めるファイアブラッズの一員となる。フッキやショーンには及ばないが、LFOライダーとしてもなかなかの腕を持っていた。チョコレートを決めなければLFOに乗れない体で、廃人となる一歩手前だったが、サムナに敗れたことでリフを愛する心を取り戻し、最後には改心してラウルを裏切る（第３章）。

16.カイリー（CV：山田美穂）
ベスタを仕切っている自警団「アイスリップス」のリーダーで、リフ・ショップを経営している女性。フッキやショーンたちとはベスタ時代からの顔なじみで、ニセ軍人の調査のためにベスタを訪れたサムナたちに協力することになる（第３章）。ラウル率いるファイアブラッズと対立していたが、その過程で最愛の弟であるダニーを殺されてしまった。その復讐心はラウルが逮捕されただけでは収まらず、彼を射殺してサムナたちに自首することになる（第３章）。

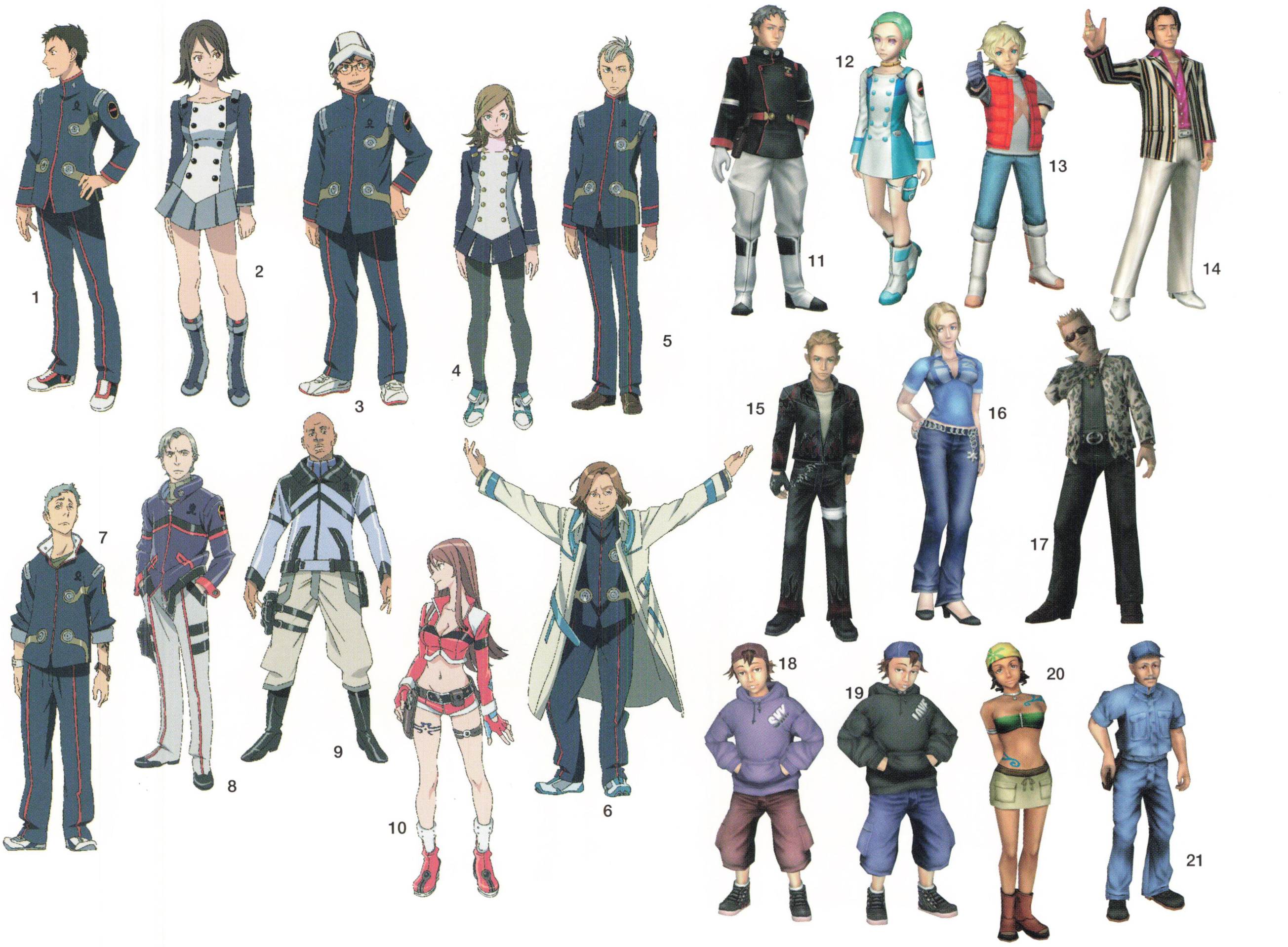
17.ラウル（CV：江川央生）
最近、ベスタに現れた流れ者で、金とチョコレートを武器に一気に自警団を分裂させ、ファイアブラッズのリーダーに成り上がった。金に汚く、違法な賭けレースの胴元でもある。ベスタを完全に支配するためにアイスリップスを追い込み、腕の立つリフボーダーだったカイリーの弟のダニーをニセ軍人の仕業に見せかけて暗殺する。だが、サムナたちの活躍で全ての悪事が暴かれ、最後は試作型のKLFに乗って戦いを挑むが、サムナに敗北する。引きずり出されて逮捕される直前に、カイリーの復讐の弾丸を受けて死亡した（第３章）。ルリの推測によれば、ラウルもまた軍によるLFO実験の犠牲者だった可能性も考えられる（第５章）。

18.ナタバチ（兄）（CV：小林良也）
ブラックマーケットを根城に、ケチな悪事を働く双子のチンピラ・兄。腕力はからっきしだが、二人そろうと超必殺技「ラブラブスカイハリ……」なる技が使えるらしい。サムナに因縁をつけてくるが、あえなくライラに撃退されてしまう（第４章）。

19.ナタバチ（弟）（CV：小野賢章）
ブラックマーケットを根城に、ケチな悪事を働く双子のチンピラ・弟。サムナにあっさり敗れたうえに、ライラにキツイ一撃を食らい、すごすごと退散した（第４章）。相手にジャンプさせて、小銭を持っているかどうか音で確かめるなど、いかにも小物という印象。

20.エミル（CV：園崎未恵）
セナンの塔でリフボードやLFOの販売をやっていた、露天商の店員（第５章）。じつは少年時代のサムナが足げく通っていたリフ・ショップの店員で、冗談を言い合うほど親しい仲だったが（グラヴィティ～）、サムナは気にかかる程度で忘れてしまっているようだ。エミルのほうも、サムナのことをどこかで見たことがあると思いつつ、成長した姿のためか、思い出せずにいる。

21.ドッティ（CV：秋元洋介）
ソーヤ隊専属の老メカニック。職人気質の堅物だが、ソーヤ隊のKLFの整備を一手に引き受けているなど、隊にとっては欠かせない存在。予備パーツからtypeR505を組み上げ、サムナに引き渡した（第２章）。また、初めてLFOでリフしたサムナの演習を見て「ホランド以来の腕」と褒めるなど、個人的にサムナのことをかなり気に入っていたようだ（第５章）。



1. サムナ・スタージョン（CV：下野 紘）
18歳。軍の名家の御曹司で六人兄弟の末子。周囲が敷いたレールの上を歩く人生を送っていたが、リフに出会い、LFOライダーに憧れて、士官学校というエリートコースを捨てる。そして、LFOライダー養成機関のニューウェーブに入隊する。性格は温厚で素直。入隊後はライダーとしての並々ならぬ才能を発揮し、ニューウェーブを主席で卒業。KLF特殊小隊「ソーヤ隊」に配属され、数々の武勲を打ち立てた。だが、ニルヴァーシュ強奪事件を機に軍を離脱し、行方不明となったルリを探してあてのない旅に出る。

2. ルリ（CV：豊口めぐみ）
18歳。ダウンタウン育ちの、ナチュラル・ボーン・リフ・ボーダー。サムナは覚えていないようだが（第1章）、このダウンタウン時代に、ルリはサムナと会っている（グラヴィティ〜）。LFOとリフに関して超一流のテクニックを持ち、ニューウェーブ在籍時はサムナたち同期生の数段上を行っていた。メカニックとしての腕も立ち、サムナと同じく重度のLFOマニア。サムナに対して好意を寄せていたようだが、在学中に軍の隠された一面に気付き、卒業を目前にしてニューウェーブを去ってしまう。明るく積極的な性格で、同期生たちの間でもアイドル的な存在だった。ただし、その素性には謎が多い。後にライラとしてサムナと再会する。

3. フッキ・ズィーフ（CV：高木 渉）
18歳。ベスタ育ちの熱血リフボーダーで、ベスタカップの元チャンピオン。ベスタから飛び出すにはリフのプロになるか軍人になるしかないと考え、後者の道を選択してニューウェーブに入隊した。ニューウェーブではサムナとはチームメイトとなるが、ルリを巡るライバルだと勘違いして一方的にサムナに勝負を挑むなど（第1章）、やや慌て者で惚れっぽい一面がある。結局サムナに敗れるが、このことでかえって友情が深まる。やがてソーヤ隊に入ってからもサムナとチームを組み、ともに困難な任務をこなしていく（第３章）。最後に軍を抜けようとするサムナと戦ったとき、軍の捕獲命令に従いつつも実力の半分も発揮できないなど、人一倍人情深い一面も持っている（第５章）。

4. ジリアン・ハミルトン（CV：中村千絵）
18歳。ニューウェーブでのサムナのチームメイトで、ソーヤ隊でもともに戦った。明朗快活な性格で、チームのムードメーカー的な存在。じつは良家の出で、スティーブンとは親が決めた許婚同士だ。だが、同じような境遇で育ちながらも、自ら道を切り拓いて進むサムナを密かに尊敬し、思いを寄せていた。ニューウェーブに来る前からサムナのことを知っており、憧れを持っていたようだが、存在すら気付いてもらえていなかった（グラヴィティ〜）。ルリの消息を無邪気に自分に尋ねるサムナに不機嫌になったり（第５章）、サムナが離反したときに引き返さないなら殺してやると激昂するなど（第５章）、その気持ちは今でも消えていないようだ。

5. スティーブン・ビッスン（CV：森田成一）
18歳。ニューウェーブでのサムナのチームメイトで、ソーヤ隊でもともに戦った。育ちの良い好青年だが、同時に冷静な判断と計算力をも持っており、周囲の人間をコントロールすることに長けている仲間のまとめ役的な存在。また、やはり少年時代にジリアンとともにサムナと会っているが（グラヴィティ〜）、人の顔を覚えるのが苦手なサムナは、そのことを覚えていなかった（第１章）。許婚であるジリアンとの関係は基本的に良好だが、彼女の密かなサムナへの想いに気付いており、サムナにジリアンへの気持ちを訊くなど（第５章）、その内心は複雑なようだ。

6. ショーン・バンクス（CV：真殿光昭）
20歳。ソーヤ隊に所属するKLFライダー。ベスタ育ちの不良少年だったが、リフの腕を見込まれて軍にスカウトされ、ソーヤ隊に入った経歴を持つ。フッキと同じく、ベスタカップの元チャンピオンで、リフの腕は一級品。口が悪く喧嘩っ早いが、仲間思いのところもある男。新入りのサムナに対して最初は挑発的な態度で臨むが、打ち解けてからは良き先輩となる（第２章）。ベズとは幼なじみで長い付き合い。また、同郷のフッキとは少年時代から浅からぬ因縁があり、当時は悪ガキたちのリーダーだったショーンに対して、一匹狼だったフッキがしばしば噛み付く関係だったらしい（第３章）。それもあってか、今でもフッキとは折に触れて衝突している。

7. ベズ・ウェルズ（CV：加瀬康之）
20歳。ソーヤ隊に所属するKLFライダー。ショーンと同じくベスタのストリートで育ち、常に彼の背後に控えてサポートしてきた。控えめな性格ながら細かな気遣いのできる男で、チームの隠れたまとめ役。任務中に命を救われたこともあって（第２章）、新入りだったサムナのことも最も早く仲間と認め、何かとアドバイスしてくれる。相棒のショーンに付き合って実戦部隊のソーヤ隊に所属しているが、本当はLFOのメカニックに向いているのかもしれない（グラヴィティ〜）。

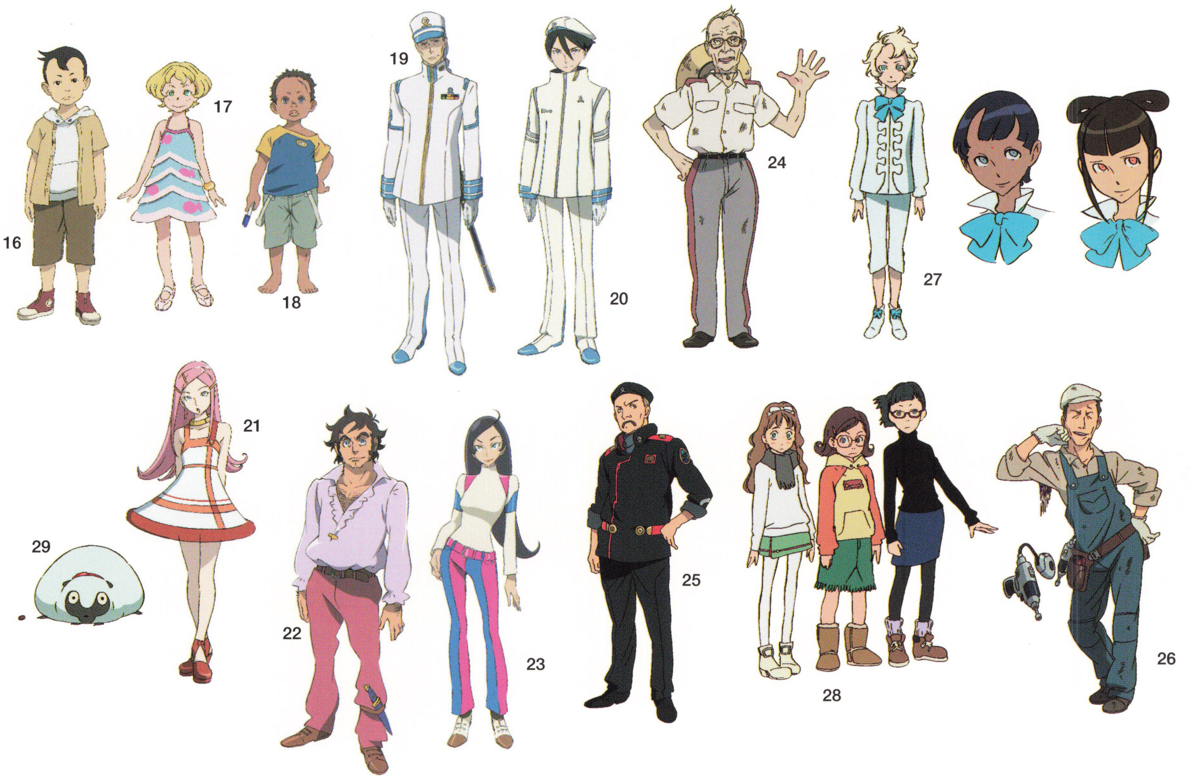
8. ニー・ウィルソン（CV：田中正彦）
40歳。いち早くLFOの軍事利用に目をつけて、KLFを使用する特殊機動部隊の設立に尽力し、ソーヤ隊の司令官に就任した。知略に富んだ策士であり、利用できるもの全てを利用しようとする男。サムナをソーヤ隊に引き込んだのも、KLF否定派であるサムナの父バーナードへの牽制的な意味合いが強かった。だが、最後はホランドの叛乱の影響を受け、左遷されてしまう（第５章）。

9.ピート・サヴィル（CV：竹田雅則）
35歳。ソーヤ隊の隊長で、叩き上げの軍人。ニー司令の思想に共鳴して彼個人に忠誠を誓っており、任務遂行のために全力を尽くす。現場では指揮に専念することが多いが、KLFライダーとしての腕も優れているようだ。本人はニーのような腹芸は得意ではないが、任務のためなら何であれ利用する男で、KLF導入推進のためにスタージョン家の名を利用しようと、サムナをソーヤ隊に入隊させる（第１章）。軍からの離反を決意したサムナの前にKLFに乗って立ちはだかり、最後には自らを倒したサムナの成長を認めながら散っていった（第５章）。

10.ライラ（ルリ）（CV：豊口めぐみ）
ブラックマーケットでサムナと出会い、彼を翻弄する謎の女性。その後もさまざまな姿でサムナの前に現れる（第４章）。その正体は、ニューウェーブでサムナと同級だったルリ。イメージがかなり変化しているが、どちらかといえばこちらの姿のほうが彼女の本質に近いようだ。軍が自分たちの技を盗んで誰でもライダーになれるシステムを作ろうとしていることに気付き、自分が大好きなLFOを軍に汚されたと感じて、物語後半からは軍と対立しているヴォダラクの一員として暗躍する（第５章）。ニルヴァーシュ強奪事件にサムナを巻き込み、彼の心を確かめるが、塔から脱出するときに別れ別れとなり、再会を約束したまま行方不明となる（第５章）。

11.ホランド（CV：藤原啓治）
アマチュアリフ世界大会の最年少優勝を飾った伝説のリフボーダーにして、塔州連邦軍特殊機動部隊SOF第１部隊を率いる切れ者の隊長。盗賊団との戦いでは自分専用のtypeR505を駆り、すさまじい戦いぶりをサムナに見せつけた（第２章）。サムナの実力を認めて声をかけるなど、この頃のホランドには親しみやすいところはあるものの、どんな任務も忠実に実行する冷酷な軍人の一面もあった。TVアニメでは回想として描かれたヴォダラクの聖地シウダデス・デル・シエロでの作

アニメ：
もう一人の主人公レントンを取り巻く魅力的な人々。
『交響詩篇エウレカセブン』の登場人物たちを、ここで紹介する。
月光号に集った「ライトスタッフ」と敵役たち



込んだ目的も、エウレカを診続けるためだと語っている（第4話）。常に沈着冷静で、厳しい発言をすることが多いが、根は優しい包容力のある女性。

16.モーリス（CV：根谷美智子）
5歳。エウレカに拾われて育てられている三人組の一人。口数が少なく人見知りする性格だが、行動力がある男の子。本当の家族は、シウダデス・デル・シエロでエウレカの手で虐殺された（第9話）。エウレカのことをママと呼んで慕っているが、最近は「母離れ」ぎみで、ストナーにくっついてカメラの使い方を教わったりしている（第30話）。

17.メーテル（CV：木川絵理子）
4歳。エウレカに拾われて育てられている三人組の一人。おしゃまで負けん気が強い女の子。初めはエウレカに近づくレントンを嫌っていたが（第6話）、やがて彼とも打ち解けることになる。

18.リンク（CV：水沢史絵）
3歳。エウレカに拾われて育てられている三人組の一人で最年少。かなり甘えん坊な性格で、エウレカからレントンを引き離そうと躍起になる（第6話）。やはり本当の家族をシウダデス・デル・シエロで失っており、そのトラウマのためか、身近な人間が消えることを極度に怖がる（第8話）。

19.デューイ・ノヴァク（CV：辻谷耕史）
36歳。塔州連邦軍の元情報部の中佐で、過去の事件の責任を問われて長く幽閉されていた。知的で物静かな風貌の下に、恐るべき知性と野心を秘めている人物。ニルヴァーシュの覚醒とセブンスウェル現象の発生に伴い、「賢人」たちの命令で軍に復帰した（第4話）。復帰後の階級は大佐だが、明らかにそれ以上の権力を行使できる立場のようだ。ホランドの過去や、レントンの父アドロックと深く関わる人物。ドミニクたち腹心の部下を指揮して「アゲハ構想」を推進しようとしている。愛読書は「金枝篇」。

20.ドミニク・ソレル（CV：山崎樹範）
20歳。塔州連邦軍統幕本部・情報7課に所属する特務大尉。デューイの腹心のエリート士官。そのため軍でも閑職に追いやられていた節があるが、デューイの復帰に伴って軍本流に返り咲いた（第11話）。甘いマスクとは裏腹にかなりの天然キャラで、重度の方向音痴で地図がまったく読めないなど（第13話）、一般的な常識に欠けるところがある。本人は涙もろいところもある好青年だが、デューイに心酔しており、その理想の実現のためならどんな犠牲も厭わない。アネモネの世話係も務めており、彼女を監視・管理する裏で、密かに好意を寄せている。アゲハ隊登場以降は、アネモネとデューイの間で悩んでいるようだ。

21.アネモネ（CV：小清水亜美）
年齢不詳。エウレカと共通点が多い正体不明の少女。漆黒のKLF、ニルヴァーシュtype the ENDを駆り、エウレカとレントンの乗るニルヴァーシュに襲いかかってきた（第11話）。エウレカやレントンの夢の中に登場したりと（第12話、第16話）、とにかく謎が多い。感情の起伏が極めて激しく、エキセントリックな性格。無茶を言ったり、暴力を振るったりして世話役のドミニクを困らせているが（第16話）、デューイの命令には従順なようだ。間断なく襲ってくる頭痛に悩まされており、その苦痛を和らげるために過度の薬物投与を受けている。ジャムを手づかみで食べるなどの奇行も（第11話）、このあたりに原因があるのかもしれない。どこに行くときもペットのガリバーを連れて歩いている。

22.チャールズ・ビームス（CV：小杉十郎太）
妻のレイとともに白鳥号で世界中を飛び回り、運送業を営んでいる男。リフボードがなくても空を飛べる特殊なKLF・スピアヘッドを乗りこなす。月光号を飛び出したレントンと偶然知り合い、温かく迎え入れて息子のように可愛がった（第23話）。だが、その正体は連邦軍遊撃部隊所属のフリーランサーで、元SOFの第2部隊の隊長。ホランドとはレイとともにリフを競った仲だったが、過去の事件がもとで決別している。デューイの依頼を受け（第21話）、エウレカとニルヴァーシュの追撃を行う。レントンが月光号の一員であることを知って衝撃を受けるが（第24話）、逆にレントンを励まして月光号に送り出し、あえて軍とともに月光号に攻撃する（第26話）。そして二度目の交戦で月光号に白兵戦を仕掛け、ホランドの銃弾に倒れた（第27話）。

23.レイ・ビームス（CV：久川綾）
チャールズの妻で、仕事におけるパートナー。料理好きでキレイ好きな、しっかり者。レントンのことをいたく気に入り、このまま家族になってほしいと願った（第24話）。だが、彼女もやはり元SOFで、ハッキングなどの電子戦のエキスパート。過去の軍の実験の影響で子供を産めない体となっており、その原因をエウレカにあると思い込み激しく憎んでいる。軍との連携攻撃が失敗後、チャールズと二人だけで月光号に乗り込んで一時的に全機能を制圧下に置くが、ホランドたちの反撃を受けてチャールズを失う（第27話）。そして、チャールズのお気に入りだった曲「GET IT BY YOUR HANDS」を大音量で流し、月光号を撹乱しながら襲撃する。最後はレントンの必死の説得にも耳を貸さずに白鳥号で月光号に特攻するが、ホランドが駆るtypeR909に阻まれ、白鳥号とともに爆散する（第28話）。

24.アクセル・サーストン（CV：青野 武）
レントンの祖父で、発掘屋たちには名の知れたメカニック。ベルフォレストで小さな修理屋を営むが、かつては軍の研究施設で働く一級の技師だった（第30話）。ホランドとも知り合いで、ニルヴァーシュやアミタドライヴの秘密なども、ある程度は知っているようだ（第2話）。息子であるアドロックの死の真相を隠蔽し、英雄化した軍に嫌悪感を抱いており、孫のレントンは絶対に軍人にしないと決めていた。レントンが飛び出した後も、その帰りを待ちわびつつ、黙々と仕事を続けていた。頑固で怒りっぽい性格だが、心の底から孫のことを心配している人情家。レントンやアドロックのことを調査するため、レントンの友人だと偽って訪ねてきたドミニクを温かく迎え入れ、彼を泣かせたりしている（第29話）。手がけたマシンを軒並みピーキーに改造してしまうのは、サーストン家の伝統のようだ。

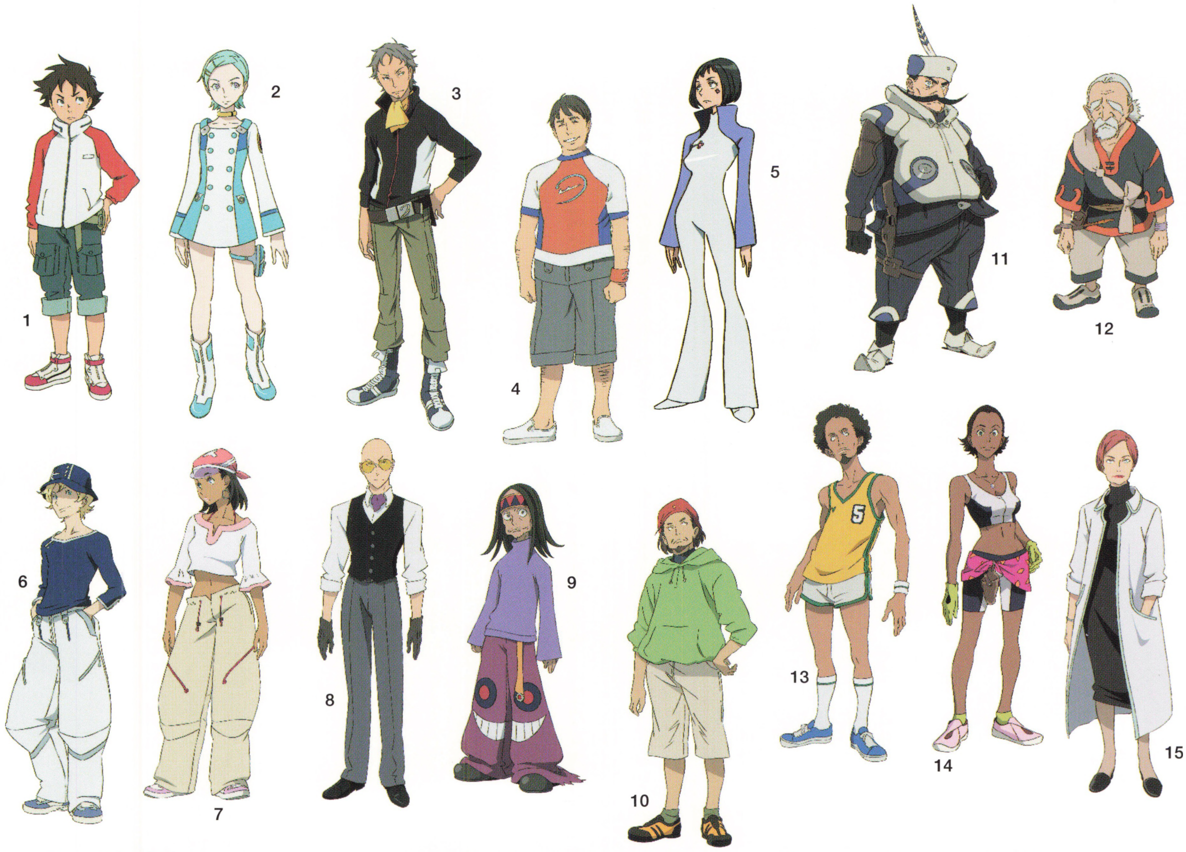
25.ユルゲンス（CV：小村哲生）
イズモ隊を率いる塔州連邦軍所属の軍人。生粋の軍人で、月光号と互角の戦いを繰り広げる。

26.発掘屋（CV：金子由之）
ベルフォレスト在住で、アクセルの友人でもある発掘屋。ちなみに、店に掲げる看板によれば「有限会社発掘屋」らしい（第29話）。

27.アゲハ隊（CV：福圓美里、こじまかずこ、加藤英美里、峯 香織、山戸 恵）
デューイがアゲハ構想推進のために組織した少年たち。非常に優秀で美しいが、冷酷に任務を遂行する。

28.レントンのクラスメイト（CV：石塚さより、牧野芳奈、木川絵理子）
レントンの通っていた中学校の同級生たち。

29.ガリバー（CV：杉山 大）
アネモネのペット。アネモネ以外の人物が抱くと重くなるという性質を持つ不思議な生き物。



1. レントン（ＣＶ：三瓶由布子）
14歳。祖父と二人で暮らしていたが、エウレカに一目惚れして家を飛び出し、ゲッコーステイトの一員となった。リフが大好きでホランドに憧れていたが、月光号に乗ってからはエウレカをめぐって彼と対立することもあった（第20話）。性格は純情で単細胞、やや妄想癖もあり。当初はエウレカやホランドの考えていることがわからず、子どもっぽく周囲に反発していた。だが、月光号を飛び出してさまざまな現実に直面し、ビームス夫妻と知り合うことで大きく成長（第23話）した。やがてエウレカを守ろうと決意して、再び月光号に帰還する（第26話）。軍の英雄アドロックの息子であり、ダイアンの弟である。

2. エウレカ（ＣＶ：名塚佳織）
年齢不詳。ゲッコーステイトに所属する天才LFOライダーで、ニルヴァーシュの専属ライダー。ニルヴァーシュを始めとするLFOや機械の声を聞き、話をすることができる不思議な少女。感情表現が苦手で、最初はほとんど笑わなかったが、レントンと知り合って次第に彼に心を開くようになり、表情も豊かになっていった。その不思議な能力ゆえに、さまざまな勢力から狙われているようだ。遺跡発掘現場ハッシェンダで生きたままスカブに取り込まれ、レントンたちに衝撃を与えるが（第19話）、ヴォダラクの高僧の手でかろうじて回復した（第21話）。このことからもわかる通り、彼女は普通の人間ではなく、後にスカブから生まれた人型コーラリアンであることが判明する（第29話）。

3. ホランド（CV：藤原啓治）
29歳。反政府組織ゲッコーステイトのリーダーで、リフボーダーたちのカリスマ的存在。かつては軍の特殊部隊SOFのエースだったが、アドロック・サーストンの意思を受け継いでエウレカを守るために軍に反旗を翻し、仲間たちとゲッコーステイトを結成した。どこか自分に似ているレントンの言動が癇に障るらしく、何かと彼を怒鳴りつけては殴り飛ばしていたあたりは、彼もまだ子供だといえるだろう。操縦士のタルホとは深い仲だが、その行動原理はエウレカ最優先。また、レントンの姉のダイアンとも過去に関係があったらしく、それがタルホの嫉妬心を刺激していた。だが、自分の成すべき役割をついに悟り（第26話）、気持ちを切り替えたようだ。愛機のtypeR909はもともとマシュー用に購入した機体だったが、セッティングがピーキーでホランドくらいしかまともに扱えず、ほぼ専用機となっている。

4. ハップ（CV：山口太郎）
29歳。月光号の副長的存在。ホランドとは、幼なじみで、良き相談相手。ホランドも彼にだけは心を許しており、一説によれば、ホランドを叛乱へと促したのもハップらしい。いつもにこやかな笑みを浮かべており、トイレでは裸にならないと用が足せないなど（第22話）、ユニークな個性の持ち主。レントンを率先的にイジったりする意地が悪い一面もあるが、いざ戦闘となると冷徹な判断力を発揮する、頼れるサブリーダーだ。

5. タルホ（CV：根谷美智子）
26歳。月光号で操艦を担当しているホランドのパートナー。頭脳明晰で容姿端麗、ray＝outでモデルもこなす才色兼備の美女だが、口が悪くいじめっ子な性格。何かから逃げていたホランドを快く思っていない様子で、ことあるごとに彼を挑発したり、叱責したりしていた。彼女もかつて軍に所属しており、ホランドとともに月光号に乗り込んだ。そのため、ゲッコーステイトに関わるさまざまな秘密にも通じており、エウレカに関する真実は、彼女の口から語られた（第29話）。

6.ムーンドギー（CV：宮野真守）
16歳。見た目は美少年なのだが、喋り出すとなまりがひどく、それをコンプレックスに思っているため余り口を開かない。さらに天然系のキャラのため、ゲッコーステイトのお笑い担当でもあったが、同じく天然のレントンにライバル心を燃やしていた（第７話）。リフの腕前はなかなかのもの。

7.ギジェット（CV：水沢史絵）
15歳。月光号の中では、エウレカと双璧を成すアイドル。小柄だが、リフのテクニックには光るものがある。潔癖症で、ややミーハーなところも。自分とは正反対の性格のムーンドギーに好意を抱いており、疎まれつつも、身の回りの世話をしている。エウレカと年齢的に近いものを感じており、最近は友人として、何かと相談に乗っているようだ（第22話）。

8.ジョブス（CV：志村知幸）
33歳。ray＝outを読んで勝手に月光号に乗り込んできた天才メカニック。ハード担当。徹底したリアリストだが、なぜか正反対の性格であるウォズと仲が良く、常に一緒に行動している。

9.ウォズ（CV：長島雄一）
33歳。天才メカニック凸凹コンビのソフト担当で、軍施設などへのハッキングも彼が行っている（第３話）。リアリストのジョブスとは反対に夢想家だが二人は親友同士で、やはり彼と同じくray＝outを読んで月光号に身を投じたらしい。

10.ストナー（CV：松本保典）
30歳。ゲッコーステイトに同行しているカメラマン。ゲッコーステイトが発刊している雑誌ray＝outでは、編集や執筆も担当している。元は戦場カメラマンだったが、ホランドの叛乱に同調し、行動をともにするように。本人はリフはまったくできないが、それを写真や文章で表現することにかけては天下一品。マシューが操縦するtypeR606の後部座席が指定席で、戦闘までついていっては、命がけでホランドたちの活動を世に広める。

11.ケンゴウ（CV：大木民夫）
45歳。月光号の砲術担当。月光号の「主」的な存在で、メンバーたちの父親役。外見通りの堅物の軍人だったが、ホランドと出会ったことで人生観が変わり、以後行動をともにするようになった。戦闘では月光号の火器を自由自在に操り、射程外の敵艦にレーザーを命中させたり（第12話）、主砲の反動を利用して月光号を急速旋回させ、白鳥号の特攻を回避するなど（第28話）、縁の下の力持ち的な活躍が光る。不屈の精神で戦う。

12.ゴンジイ（CV：石森達幸）
年齢不詳。なぜ月光号に乗り込んでいるのか、そして船内で何をしているのかを誰も知らない正体不明の老人。神出鬼没で船内をうろうろしており、よく床にゴザを敷いてお茶を飲んでいる。占い師らしく、これが結構当たるので、月光号メンバーから一目置かれている。口癖は「お茶、飲むかい？」

13.マシュー（CV：中村彰男）
25歳。月光号のLFOライダーの一人。音楽さえあれば、他は何もいらないというほどの音楽好き。ヒルダにゾッコンで、彼女にはまったく頭が上がらない。軽い性格でよく泣き言を言うが、ここぞという場面では決める男、らしい。ストナーを乗せた前後複座式のtypeR606号機で、前衛を担当することが多い。

14.ヒルダ（CV：浅野まゆみ）
25歳。月光号のLFOライダーの一人で、マシューとは公私に渡るパートナー。主にtypeR808に搭乗する。元公務員という月光号では異色の経歴の持ち主で、そのためか几帳面で身持ちが固いところがある。タルホとは親友同士といってもいい間柄。

15.ミーシャ（CV：沢海陽子）
40歳。月光号の専属医師。同時にエウレカの研究者。軍所属の頃からエウレカを診察していた。軍を辞めて月光号に乗り

世界観

『エウレカセブン』の世界は、どこか懐かしいような親しみやすい世界であり、しかし同時にまったくといっていいほど異なる要素に満ちている。ゲームとアニメに共通する、そんな世界の有様を見ていこう。

世界背景：人類がたどり着いた新たなる「約束の地」

『エウレカセブン』の舞台となるのは、現代の地球と似て非なる世界だ。『TR1』やアニメで描かれるよりずっと昔。人類は何らかの事情で故郷の星を追われ、気が遠くなるような年月を過ごした果てに、ようやくある星にたどり着き、そこに移民をした。その星は、珊瑚と同じ形質を持つ赤茶けた「スカブコーラル」と呼ばれる大地に覆われ、全く未知の粒子「トラパー」が大気に満ちている、荒涼とした世界だった。

しかし、そんな世界でも、人々は大地を開拓し、トラパーを利用して発電を行う巨大な「塔」を建設して、街を造り暮らし始めた。

やがていくつも塔ができ、それをまとめる統一政府「プレッジオ塔州連邦」が建国されると、人類は再び繁栄への道をひた走ることになる。それからさらに数世紀の年月が流れると、時代の空気は、開拓と発展の熱狂から、安定と停滞の閉塞感に取って変わっていった。『TR1』そしてアニメの物語が描くのは、そんな世界に生きる人々の姿だ。

暮らし：現代と変わらない生活様式と進んだテクノロジー

LFOなどの進んだテクノロジーこそ存在するものの、『エウレカセブン』の世界での暮らしは現代とそれほど変わらない。街には近代的な設備が整っており、テレビやラジオの放送も行われ、アニメの第1話でレントンがそうだったように、学校に通って退屈な授業も受けなくちゃいけない。だからこそ、塔やトラパー、スカブコーラルなど、いくつもの異質な要素が違いを際立たせている。

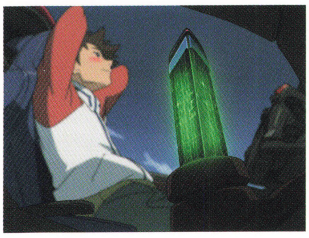
けっして貧しいわけではないが、数世代前のように、社会が劇的に進化する可能性が見えなくなってしまっている。この世界の若者は、だから「夢」を抱けなくなっているのだ。勉強したって、将来何になるというのか？ 今自分がいる街から外へ出ていくことすら不可能に思えてしまうくらいになっている。

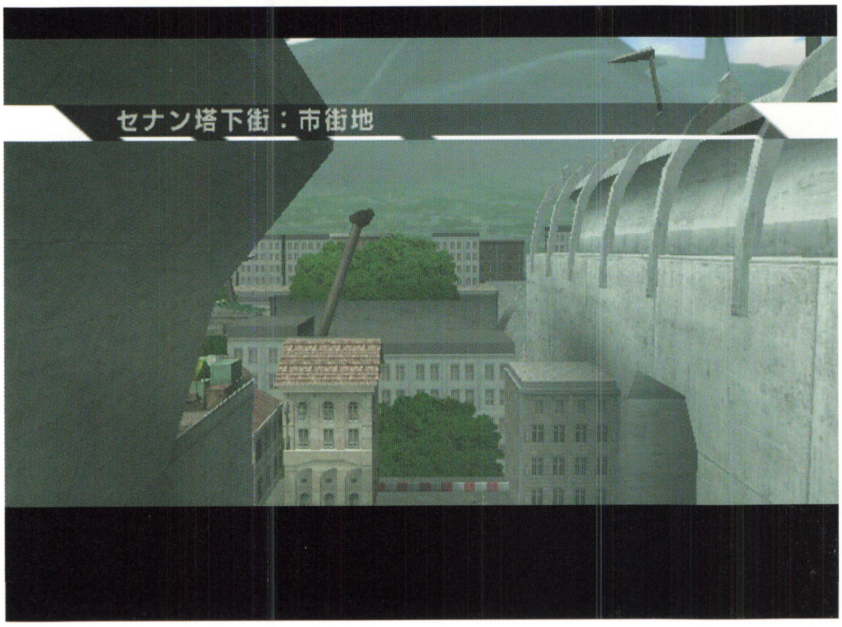
そんな状況に不満を抱き、新たな世界へ飛び出そうとする若者たちも多い。『TR1』第3章では、ベスタの街で暮らす若者たちの生き方や夢、そして絶望感が描かれる。彼らは、停滞した生活から逃げるため、リフボーダーとして名を上げるか軍人になることを目指す。その姿は、レントンが家業のメカニックを継ぐという地味な将来像を嫌い、リフボーダーになりたいと夢見ていたのとダブってくる。

だから、ホランドの叛乱は、若者たちにとっては輝いて見えたのだろう。叛乱の真実は知らないまま、ただそのかっこいい姿に自分たちの可能性を重ね合わせていたのだ。第5章に登場したムーンドギーを始め、多くの若者がホランドに会おうと望んだのは、未来への可能性に憧れたからなのではないか。

技術的には、星間移民を可能にするテクノロジーが開発されてさらに数世紀たっていることもあり、かなり進んでいるようだ。LFOや空船などのハイテクマシンは、この世界ではそう珍しい存在ではなく、一般でも広く活用されているようだ。

この世界の機械は、コンパク・ドライヴと呼ばれる三角柱型の制御ユニットがないと、動かすことができない。第5章の最後にホランドと別れたサムナは、他のものを失っても、自分のコンパク・ドライヴだけは持っていた。日常生活では必須なのだろう。何気ない描写に、サムナの意外としっかり者な面が垣間見られて楽しい。





塔：塔に身を寄せて生きる人々

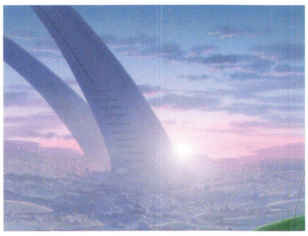
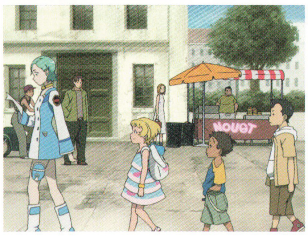
「塔」は、高さ10kmにも及ぶ巨大施設だ。トラパーを利用して発電を行う施設もあるため、周辺に広がるようにして街が造られている。街にとって塔は欠かせない存在であり、会話では塔＝街という意味合いで使われることも多い。塔と塔の間は、トラパーの海流とでもいうような「レイライン」と呼ばれる対流圏が結んでいる。物資の輸送などを行う空船は、安定した飛行のため、このレイラインに乗って移動をしている。

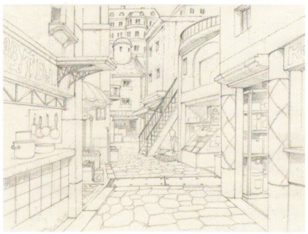
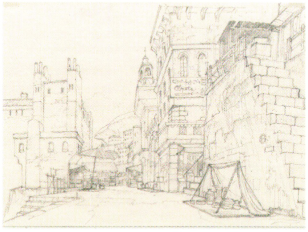
そんな塔の集合体が「塔州連邦」だ。それぞれの塔にも一定の自治権があり、それを維持するための軍隊（＝州軍）も保有している。だが、その権限や規模は、塔州連邦政府や塔州連邦軍と比べると非常に小さい。アニメ第3話では、ベルフォレスト空港の職員が塔州連邦軍の圧力に屈し、やむなく空港を閉鎖しているシーンが描かれている。また、『TR1』第2章でも、ディグダの発掘場を警備する州軍を見たペズが、「地方部隊の緩さは今に始まったことじゃないからな」と語っているように、士気も練度も十分とはいえないようだ。逆にいえば、これは塔州連邦が全体的によくまとまっており、中央からの管理が地方まで届いていることの証拠でもあるだろう。主だった業務は中央が行っているため、あまり活躍の場がないのかもしれない。

ちなみに、『TR1』では、フッキたちの故郷だったベスタ（第3章）や、ニルヴァーシュ強奪の舞台となったセナン（第5章）などの街が登場する。また、アニメでは、レントンの故郷ベルフォレスト（第1話）を始め、サウスアイレス（第11話）や、ヴォダラクたちの街シウダデス・デル・シエロ（第9話）、そしてレントンがドミニクと訪れたサリサオルネ（第13話）、家出中にビームス夫妻と出会ったギアナスシティ（第22話）など、じつに多彩な街が登場している。

それぞれの街は、家並みなどの外観や人々の暮らしぶりなどが異なっており、個性的だ。『TR1』でも、下町風なベスタと、近代的なセナンでは印象がかなり違っていることに気付くだろう。

生活風習としては、わりと現代風な描写が多く、なじみやすい『エウレカセブン』だが、ただ異質な存在として描かれるのがヴォダラクだ。穏やかな宗教としての側面を持ちつつも、軍からは反社会組織として弾圧を受ける。実際、ヴォダラクの名を借りたルリが、LFOを民間に流して騒ぎを起こさせ、ニルヴァーシュ強奪のための陽動を行う（第5章）など、目的のために過激な手段を取ることもあるようだ。ただし、この件についてはルリの単独行動なのか、ヴォダラクの意思なのかはハッキリとしていない。

トラパー：大気に満ちる謎の粒子

『エウレカセブン』の世界で最も鮮烈なイメージは、リフボードが起こすトラパーの波の映像ではないだろうか。トラパーは、大地を覆うスカブコーラルから噴出され、大気中を流動している謎の多い粒子だ。

トラパーそのものは目で見ることはできないが、リフボードの背後に尾を引く緑色の波として確認することができる。大気中のトラパー濃度は、場所によって濃淡が違う。移動手段として活用する以上、その動きには最大の関心が払われ、トラパーを計測する技術はかなり発達しているようだ。まるで天気予報のように、濃度の予想がテレビやラジオで伝えられているくらいである。また、トラパーの濃度を計る計器は、『TR1』でリフ中の画面左下に表示されている。これは、月光号が飛行経路確認のため搭載しているトラパー計測器と、同様の原理によるものなのだろう。

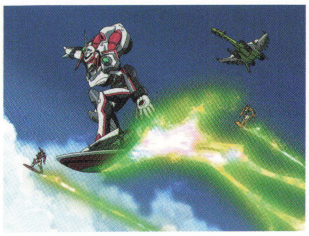
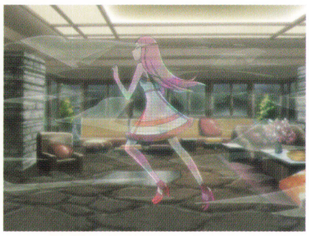
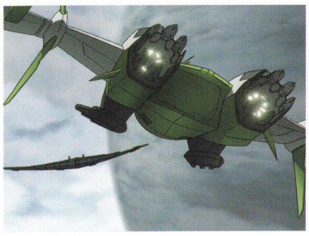
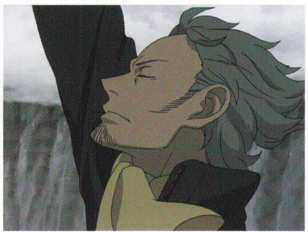
ゲーム中、ルリが「ちゃんとトラパー濃度見てる？」と訊いてくる場面があるが、本来いっぱしを気取るリフボーダーは、見えないトラパーを「見る」ことができるという。計器に頼らず自分の勘を信じて飛ぶ。それが、かっこいいリフボーダーの姿のようだ。

大気中のトラパーを受けるためには、リフレクション・フィルムという特殊なフィルムを用いる。リフボードから空船まで、空を飛ぶための装備や乗り物には、このフィルムが欠かせない。その材料となるのは、スカイフィッシュの表皮。アニメ第17話では、月光号の翼の修理のため、スカイフィッシュを狩りに行くエピソードが語られる。

便利なトラパーは、同時に危険な側面も持っている。アニメでしばしば語られている大災害「サマー・オブ・ラブ」は、トラパーが異常発生した現象。その影響で通信ネットワークや機械の機能が停止し、世界中に大混乱を来たした。

第12話で、月光号のレーザーが屈折して命中しなかったように、高濃度のトラパーは電波や光線を屈折させる。さらに、発掘現場などで噴出する高濃度のトラパーは、第18話でレントンがハッシェンダ遺跡発掘現場坑内で夢(幻覚)を見てしまったように、人間の精神に影響を及ぼすようだ。これから身を守るため、発掘を行う発掘屋は、まるで宇宙服のような堅牢なスーツを身にまとって作業を行うのかもしれない。

トラパーと関連深い、スカイフィッシュの存在も重要な意味がありそうだ。リフレクション・フィルムの原料ともなるこの謎の生物は、トラパーのあるところならどこにでもいる。レントンたちが行ったスカイフィッシュ狩り（第17話）では、陽気に騒ぐ人間の近くに寄ってくるという性質が利用されていた。また、ゾーンに飲み込まれたレントンが見た夢の中では、まるで知性を持つように話しかけてきた。『TR1』でも、オープニングでサムナが見上げる空をスカイフィッシュが飛んでいたり、ところどころに名脇役のように姿を現しているのを確認できる。こちらも、もしかしたらサムナの気持ちの動きと何か関連があるのかもしれない。

スカブコーラル：生きているかのように動く大地

この世界の大地は、スカブコーラルと呼ばれる、サンゴ礁のような物質で形成されている。スカブコーラルの大地は安定しておらず、時々激しく変動して地形を変えることがある。『ＴＲ１』第2章の舞台、ディグダの発掘場にいたっては、スカブコーラルの変動によって、地図が役に立たないほど短時間で地形が変化していた。アニメの第1話や第22話でも、突然地面が隆起して人々が避難するシーンが描かれていた。

これに対処するため、人々は地面のあちこちにパイルバンカー（杭）を打ち込み、スカブコーラルの動きを強引に封じ込めることで、安定した大地を手に入れている。アニメ第25話では、大地に針のように突き立っているパイルバンカーが登場している。スカブコーラルの動きは、パイルバンカーでは抑えきれず、激しい隆起によってパイルバンカーが吹き飛ばされることもあるようだ（第22話）。

中には、大地と暮らす青年ウィリアム（第25話）のように、パイルバンカーには意味がないと主張している人物もいる。実際、前述の通りパイルバンカーが打ち込まれているにも関わらず、街の中でもスカブコーラルの変動による被害が発生している。あるいは、あちこちにパイルバンカーを打ち込んでいる背景には、何か別の目的が存在するのだろうか。

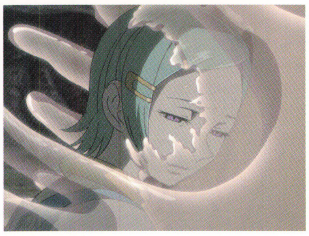
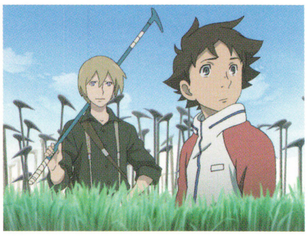
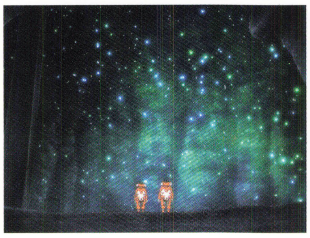
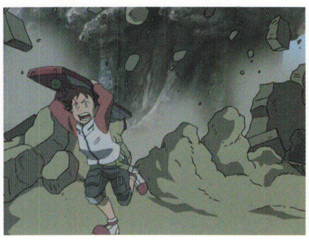
『ＴＲ１』でも、リフスポットやフィールドで、打ち捨てられたように立っているパイルバンカーが確認できる。実際、その様子はとても大地を固定しているほど深く刺さっているようには見えないのだが……？　ただ、時折、新たにパイルバンカーを打ち込む作業が行われていることから、古いものは野ざらしに廃棄するものなのかもしれない。

このスカブコーラルの大地からは、ＬＦＯのアーキタイプ（原型）を始めとする、さまざまな遺物が発掘されている。これらの遺物は高く取引されており、軍や、一攫千金を狙う数多くの発掘屋たちが、スカブを掘り進めているようだ。この発掘においても謎の部分が多い。

『ＴＲ１』第2章に登場するディグダの現場主任は、「地下を掘り起こせば掘り起こすほど、新しい時代に作られたと思われるＬＦＯが出てくる」と語っている。普通に考えれば、下に行くほど過去の遺産が現れるはずにも関わらず、この世界では逆になっているというのだ。まるで内側から押し出されてきているかのように。

スカブコーラルの大地そのものが生きているという説も登場する。レントンの父親アドロック・サーストンや、ドクター・ベアこと天才科学者イーガン博士は、スカブコーラルこそが巨大な生命体で、意思を持って人類にメッセージを送っていると提唱する。この説は一般的には知られておらず、塔州連邦軍内部でも異端の考えとして認識されていたようだが、ホランドおよび軍の行動や、人型コーラリアンであるエウレカの存在、そしてアニメ第31話で描かれたフェレスシティにおける抗体コーラリアンの出現によって、ほぼ事実であることが判明しつつある。

人類とは異なる知的生命体との遭遇。それが『エウレカセブン』が描くテーマの一つともなっているのだ。

塔州連邦軍

『TR1』では主人公サムナが所属する組織、塔州連邦軍は、アニメでは主人公レントンが属するゲッコーステイトの敵として登場する。ゲームとアニメで描かれる、塔州連邦軍とは何か。

大いなる「闇」を抱える強力な軍事組織

塔州連邦軍は、塔の集合体であるプレッジオ塔州連邦が擁する巨大な軍隊。その軍事力は強大であり、KLFや空船を始めとする最新装備を多数揃えている。また、アニメの第3話でも強引にベルフォレストの空港を閉鎖しているなど、地方の塔に対する塔州連邦軍の権威は強いようだ。

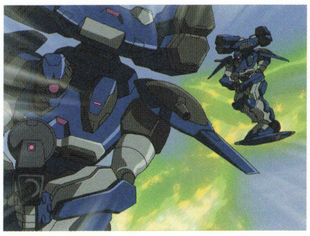
主な任務は、この世界の治安維持である。『TR1』では、サムナ属するソーヤ隊が、発掘場や塔などの重要施設の哨戒、盗賊団の掃討、そして潜入調査など、さまざまな任務に挑むことになる。第4章では、逃亡した盗賊団ギルズの捜査のため、サムナたちソーヤ隊以外に、別部隊も独自に調査に来ていた。その任務は単なる軍事活動に留まらず、警察的な仕事も含まれているのだろう。

強力な権限を持つ塔州連邦軍だが、その内部における個人のつながりは、また別のものであろう。サムナが入隊したLFOライダー養成機関ニューウェーブは、れっきとした軍事組織だが、熱気にあふれる若者たちが集う学校としての側面もあった。また、ソーヤ隊では先輩・後輩の垣根もなく、互いに仲間としてフランクに付き合う気風があった。

その一方で、塔州連邦軍には後ろ暗い任務を行う圧制組織としての側面も存在する。それを一手に引き受けていたのが、かつてホランドやエウレカ、チャールズ、レイたちが所属していた特殊部隊「SOF」だ。

SOFはアニメ第9話で語られているように、ヴォダラクたちの聖地である、シウダデス・デル・シエロにおいて大虐殺を行った。さらに『TR1』第2章では、本当は盗賊たちごと坑道を爆破しようと計画していた（結果的には、サムナの活躍で坑道内の盗賊は全滅したため、強攻策を取る必要はなくなった）ように、どんな非情な作戦をも遂行する精鋭部隊であった。

表向きはLFOライダー育成機関であるニューウェーブでも、ルリの情報によると、裏では新しい「システム」のため、ライダーの技（データ）を盗むといったことをしていたという。そこで青春を過ごしたサムナたち訓練生の思惑はどうあれ、ニューウェーブですらこうした黒い一面を備えていたこともまた、確かなのだ。



「敵」としての塔州連邦軍という存在

一般の民衆にとっては、塔州連邦軍は頼るべき存在であるのと同時に、強引な捜査や秘密主義が目に付く高圧的な存在でもあるようだ。アニメ第13話では、クテ級と呼ばれる巨大コーラリアンが出現し、大規模な被害をもたらしていることに対して、軍が情報を公開しないことへの不満が、世界的に高まっている。被害に遭った少女が、通りがかったドミニクに対して「軍人さんの役立たず！」と非難を浴びせるシーンが印象的だ。さらにドミニクは塔州連邦軍に批判的な住人に囲まれ、殴り合いに巻き込まれてさえいる。塔州連邦軍に反旗を翻したゲッコーステイトが、英雄として熱狂的な支持を集めているのも、そうした反感の裏返しの部分もあるのだろう。

レントンの父親で、軍の英雄でもあるアドロック・サーストンの死に関する謎も多い。アドロックは「サマー・オブ・ラブ」を命と引き換えに防ぎ、世界を救ったと言われているが、レントンの祖父のアクセルによると、それは塔州連邦軍の欺瞞らしい。アニメ第29話でも、アドロックはコーラリアンの排除を決定した塔州連邦軍の方針に抵抗していたことが明かされている。しかし現在では、アドロックは軍も認める英雄である。それは、民衆に対して事実の隠蔽をするために、塔州連邦軍がアドロックを英雄に祭り上げていることを意味する。スタージョンの名を利用し、KLF推進を行おうとしたニーの思想と同様のものが、そこに感じ取れないだろうか。

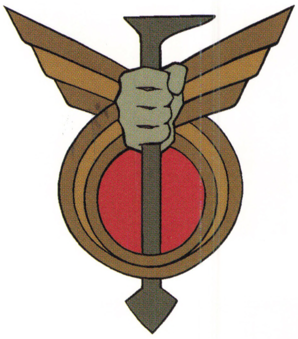
そもそも塔州連邦軍とは、何のために組織された軍隊なのか？　作中に登場する国家は塔州連邦のみであり、敵対する国家は描かれていないため、国家間戦争のための軍隊という可能性は低そうだ。治安活動レベルであれば塔ごとの州軍で十分であろう。もしかしたら、ヴォダラクや盗賊団といった、塔をまたいで活動する集団に対するために組織されたものかもしれない。

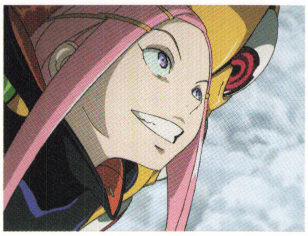
それにしても単なる治安維持のための組織だとすると、KLFや空船など最新兵器を急ピッチで開発し、配備している事実は行き過ぎだとも考えられる。それは恐らくは、コーラリアン出現を危惧する三賢人の差し金か、あるいはデューイ・ノヴァクが進める「アゲハ構想」に基づく対コーラリアン戦を想定しての武装なのかもしれない。アニメ第31話での地殻への砲撃、そして出現した抗体コーラリアンとの交戦を見るだけでも、その軍備は過剰なものではないことがわかる。果たしてKLF推進派であるニーは、アゲハ構想にどこまで関わってソーヤ隊を組織したのか、気になるところだ。

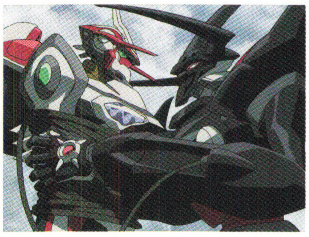
そんな塔州連邦軍は、アニメでは最初から敵役として登場している。『TR1』でも、最終的には「倒すべき敵」としてサムナの前に立ちはだかることになる。第5章でサヴィル隊長は、自分たち個人の意志が塔州連邦軍を作るのだと言う。サヴィル自身はその言葉を信じていただろう。だが、塔州連邦軍という組織が、個人を飲み込み、行動を規定している真実。それに気付いてしまったサムナは、「残念ですが、僕の意志はもうここにはないんです」と答えたのだ。

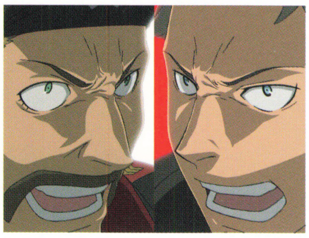
サムナは軍人としての人生に価値を見出せず、自分が自分でいるために塔州連邦軍を飛び出した。もしも踏みとどまっていたとしても、いつかは塔州連邦軍の実態に直面し、ホランドのように叛乱に踏み切ったかもしれない。サムナやホランドが直面した塔州連邦軍の「闇」は、軍隊という組織が持っている宿命的なものなのか？　あるいは、デューイたち一部の人物の意思によるものなのか？

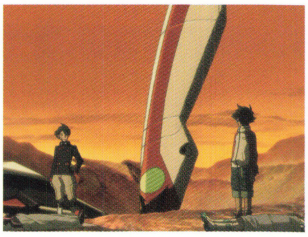
その真相は、今後のアニメや『TR2:NEW VISION（仮）』で語られるはずだ。











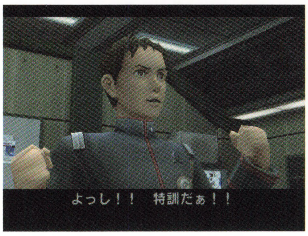
ニューウェーブ：心を許せる仲間たちとの出会い

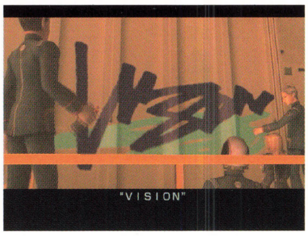
ゲームの副題ともなっているニューウェーブ（NEW WAVE）は、塔州連邦軍がLFOライダーを育成するために設立した養成機関だ。軍や外部から適性のある入隊希望者を募り、高度な訓練を行うことで、優れたLFOライダーを育成している。

『TR1』の時点でこそKFLの導入を疑問視する声も軍内部にあったが（反対派の筆頭はサムナの父親バーナード・スタージョン）、その後の時代を描いたアニメではKLFが多数配備されている。サムナが卒業してからニューウェーブがどうなったかはまだ不明だが、大量に必要となったKLFライダーを育成するため、同様の機関はさらに必要になったと推測される。アニメでゲッコーステイトに倒されているKLFのライダーは、いわばサムナの後輩たちにあたると言えよう。

ニューウェーブでは、訓練生にリフが推奨されている。洞察の鋭いスティーブンは、そこに意味があると感じていた。もちろん、それは将来的にLFOでリフをすることを見越してであろう。サムナが入隊した時点では、まだLFOでリフを行うことは一般的ではなかった。ただ、アニメ第30話で、「世界最古のLFO」ニルヴァーシュが、造られた当時からリフをしていたことが語られたことから、LFOでのリフは早くから想定されていたと思われる。

実験機関だったことが判明した後でさえも、サムナのニューウェーブでの思い出は決して消えはしない。サムナがここでフッキやジリアン、スティーブン、そしてルリと出会わなければ、そもそも物語は始まらなかったのだから——。





ソーヤ隊：KLFを駆って困難な任務に挑む精鋭部隊

司令官ニー・ウィルソンの提唱で設立されたKLF特殊小隊。最新型のKLF、ターミナスtypeR505を装備した、少数精鋭の特殊部隊だ。ニューウェーブを優秀な成績で卒業したサムナたちは、このソーヤ隊に配属された。第5章冒頭のスティーブンのセリフから、実戦レベルでKLFを活用する部隊は、他にもいくつかあったらしいことがわかるが、ライダーのテクニックにおいて、一歩抜きん出た部隊であったろうと思われる。

ソーヤ隊の業績は、精鋭部隊の名に恥じない活躍ぶりである。ディグダでの盗賊撃退を始め、ベスタでのニセ軍人討伐、ブラックマーケットでの盗賊団ギルズ壊滅など、参加したあらゆる作戦で高い成果を残している。だからこそ、LFO用のリフボードが、試験的に配備されてきたのであろう。

そんな精鋭部隊であるソーヤ隊ではあるが、サムナは、自分が実力ではなくスタージョン家という生まれを必要とされていたことを知り、一度は落ち込む。だが、最後に戦ったとき、サヴィルはスタージョンの名を利用していたことを率直に認めた上で、サムナの腕を評価する。「貴様は本物だ」と。上官としての素直なその評価が、ソーヤ隊でサムナが過ごした日々の貴い価値を表している。

仲間たちと信頼しあい、自らの居場所を作ったサムナ。最終的に、サムナはソーヤ隊をも去ることになるが、ニューウェーブ同様、忘れられない思い出となっているはずだ。

サムナが部隊を脱走し、サヴィル隊長を倒したことで、果たしてソーヤ隊がどうなってしまうのか。そして、軍に追われる身となったサムナは、かつての仲間たちと戦うことになってしまうのか……。『TR2』で語られるであろう、彼らの運命が気になるところだ。

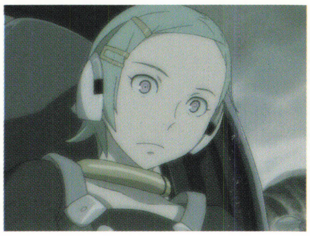
SOF：軍の暗部を担った恐怖の死神部隊

ソーヤ隊が塔州連邦軍のKLF運用の表の顔とするなら、裏の顔はSOFになるだろう。KLFを装備する特殊部隊である。『TR1』第2章に登場し、サムナたちに驚異的な実力を示したホランド率いる第1機動部隊。それに加えて、アニメによれば、チャールズ・ビームス率いる第2機動部隊が存在していたことが判明している。

第2章のディグダでの作戦時のホランドは、新人であるサムナたちを気遣う言葉をかけるなど、面倒見のいい一面を見せる。しかし、その裏では冷徹な殲滅作戦に従っており、さらにはサムナに、お前が死んだらKLF不要派が騒ぎ出して厄介なことになる、だから死なないでくれ、という意味のセリフを言う。それはまったくの打算からの発言であり、この時点でのエリート隊長としてのホランドの心情が窺えるエピソードではなかろうか。

SOFの任務は、ソーヤ隊と合同での盗賊団の殲滅作戦や、シウダデス・デル・シエロでのヴォダラク信者の虐殺など、情け容赦ない印象が強い。特に後者は、ホランド自身のトラウマともなっており、エウレカが人間らしい感情に目覚めた、ストーリー的にも重要なエピソードだ。

だが、そんなSOFもホランドの叛乱によって第1機動部隊を失い、第2機動部隊を率いていたチャールズも、軍を引退してしまった。『TR1』第5章では、サヴィルが「SOFが解体された」と告げている。エウレカを守り、セカンド・サマー・オブ・ラブを防ぐために叛乱を起こしたホランドたちの運命の行方は、これからのアニメで今まさに語られるところだ。



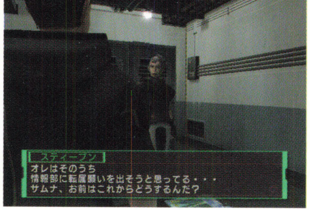
情報部：ゲッコーステイトが戦う真の敵

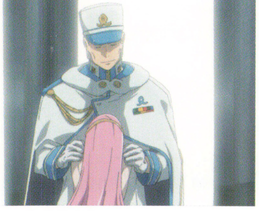
コーラリアン殲滅に向けて暗躍するデューイ・ノヴァク大佐や、その腹心のドミニク・ソレル特務大尉が所属している部署。デューイが塔州連邦軍に復帰したアニメ中盤以降は、その指揮下にある。

情報部と名の付く部署は、どんな軍隊でも軍の機密情報を握り、密かに行動する隠密性の高い組織だ。また、現場の部隊との不仲ぶりもお約束といってもいい。アニメの冒頭でも、空軍に所属するイズモ隊の指揮官ユルゲンスと、情報部所属のドミニクが感情的に対立している姿が描かれていた。

しかし、アニメで描かれている塔州連邦軍の情報部は、その独走ぶりが際立っている。第6話で判明した軍の穏健派といわれていたクライトン将軍の不可解な事故死を皮切りに、第12話でのサウスアイレス上空に出現したクテ級コーラリアンへの強引な接触、そして第31話での「地脈」への直接攻撃など、目的のためなら手段を選ばないやり方が徹底している。特に地脈への攻撃は、その結果として発生した抗体コーラリアンの反撃でフェレスシティの住人が虐殺されたにも関わらず「想定内」の一言で済ませてしまう。ここまで無茶をやっても許されている背景には、実力者のデューイが三賢人の後ろ盾を得ている点が大きいだろう。アニメ第3クール以降では、デューイ＝情報部が、塔州連邦軍全体を指揮しているといっても過言ではないであろう。それとともに、アニメでもホランド対デューイ、ゲッコーステイト対情報部（アゲハ隊）という構図が明確になってくる。

ホランドとデューイ。二人の戦いは、今後どのような結末を迎えることになるのだろうか……？





ゲッコーステイト

一流のリフボーダーたちで構成され、ユニークな才能が集う反政府集団ゲッコーステイト。彼らの戦いと、時折垣間見せる過去の影を語ろう。

若者たちのカリスマ集団の、過去

ゲッコーステイトは、カリスマ的なリフボーダーで塔州連邦軍の特殊部隊ＳＯＦの隊長を務めていたホランドが、軍に反旗を翻して設立した反政府組織だ。メンバーは一流のリフボーダーぞろいで、塔州連邦軍から奪った最新鋭空中巡洋艦、月光号を根城として、神出鬼没の反政府活動を続けている。レントンを始めとする若い世代にとって彼らはヒーローであり、その名をこの世界で知らない者はいない。彼らが発行している雑誌「ray=out」は爆発的な人気を誇り、リフボーダーたちはこぞってホランドのライディングスタイルを真似、ホランドモデルのボードを手に入れようとする。

若者たちの間で人気者のゲッコーステイトではあるが、ホランドやエウレカたち主要メンバーは、もともと塔州連邦軍所属の軍人であった。その姿は『ＴＲ１』第２章で見ることができる。ちなみに、時代関係だが、アニメ第20話において、マシューがホランドに、ＳＯＦのエースだったのは3年前だというシーンがあり、サムナと出会ったのはそれより以前だと思われる。

ＳＯＦ在籍中のホランドは、優秀なＫＬＦライダーであるだけでなく、冷酷に任務をこなす軍人であった。シウダデス・デル・シエロでの冷たい表情は、見る者の心をも凍りつかせる。

『ＴＲ１』においても、ソーヤ隊を囮に用いて、盗賊団を情け容赦なく殲滅しようとする冷徹さが、ホランドにはあった(第2章)。また、サムナに対して死ぬなと声をかけたのも、その身を心配してのことではなく、スタージョンという家柄の利用価値に対しての発言であり、そこには、抜け目のない策士としての顔も見えてくる。

移動拠点である月光号を手に入れたやり方も、巧緻を極めている。賢人会議や軍上層部から承認されていなかった新造戦艦である月光号（正式名称SL-1200MK2)、つまりあらかじめ存在を消去されたものを、架空の実践配備をでっち上げ強奪したのだ。月光号は表向きには存在しないはずの艦のため、当初、塔州連邦軍は表立って月光号を追撃することができず、ホランドたちが反政府組織として活動する態勢を整えるまでの貴重な時間を与えてしまった。独自のリフ雑誌「ray=out」を出版して、自分たちの考えを広めていくというやり方も、単なるアウトローが思いつく発想ではない。

ＳＯＦ時代に培われた特殊部隊としての能力や任務遂行のノウハウは、ホランドがゲッコーステイトとなってからも如何なく発揮されている。例えば『ＴＲ１』第５章では、ニルヴァーシュ強奪のためにあえて自分たちがセナン塔を訪れるという情報を「ray=out」によって流し、若者たちがセナンに流入するように仕向けた。それにより街に混乱を起こさせ、塔の警備を手薄にさせるという策略だ。

戦闘においても、ホランドの決断は冴える。アニメ第12話におけるイズモ艦とのすれ違い様の砲撃戦など、瞬時の判断力の高さを物語るエピソードであろう。ただし、3年というブランクにより、第20話では軍との戦闘において勘の鈍った姿も見られた。

ray=out：
若者に絶大な人気を誇るゲッコーステイトの機関紙

ゲッコーステイトが発行しているリフ雑誌。タルホのグラビアやリフの記事など、バラエティ豊かな記事で読者を楽しませつつ、ゲッコーステイトの活動や塔州連邦軍との戦いなどを紹介して、自分たちの考えを広めるプロパガンダも行っている。執筆や撮影、編集などほとんどがストナーの手によるもの。リフボーダーのバイブルとして絶大な人気を誇る。ベルフォレストに住んでいた頃のレントンや、ゲッコーステイトに入る前のムーンドギーも愛読していた。

エウレカを護るための戦い

ホランドがゲッコーステイトを組織し、軍を敵に回して戦う目的、それはエウレカとニルヴァーシュを護るためである。

まだレントンと出会う前のエウレカは、ホランドが命ずるままニルヴァーシュを駆って戦いを繰り広げ、「白い悪魔」と呼ばれ恐れられていた。ゲッコーステイトとなった後も、未だその過去は消えない。ホランドやエウレカに悪夢として襲いかかり、被害に遭った人たちからは石を投げつけられることになる。

そんなエウレカを連れて、ホランドは軍を離脱した。脱走した時点ではホランドたちはニルヴァーシュの奪取には失敗している。あるいはエウレカの身を第一に優先させての結果かもしれない。

ホランドの手に渡ることを危惧した塔州連邦軍によって、ニルヴァーシュはセナン空港の格納庫に極秘裏に封印された。だが、ホランドたちはすぐに手を打ち、ついにはサムナの操縦により奪還を果たした。余談となるが、このときのサムナは、世界を大きく変える戦いに、自分が巻き込まれていることには気付いていなかった。だが、それでもニルヴァーシュの前に佇むエウレカの姿を見て、何か感じるものがあったようだ。迷うことなく、ニルヴァーシュをホランドに託している。

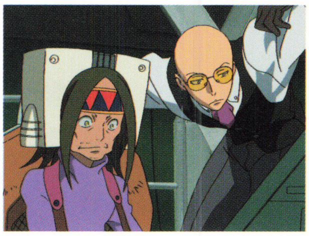
やがてゲッコーステイトとしての活動を開始したホランドたちの下には、その志に共鳴したさまざまな人材が集まってくる。いい例が『TR1』第5章でホランドに会いにきていたムーンドギーであり、他にもメカニックのジョブスやウォズ、ゴンジイ、ギジェットといった面々が、ゲッコーステイト結成後に加入する。

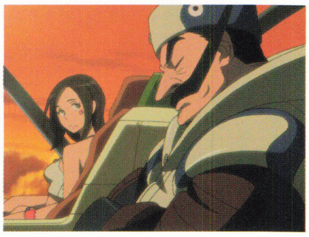
そして、最後にレントンが加わったことで、運命は大きく動き始めるのだ。

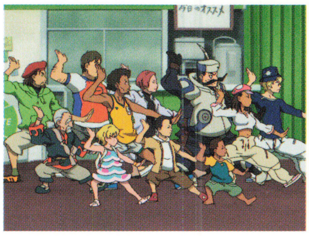
レントンが加わった頃のゲッコーステイトは、いい波が来るスポットに赴いては気ままにリフを楽しんだり、資金稼ぎのために運び屋まがいの仕事を行ったり、新入りのレントンをからかうために壮大なドッキリを仕掛けたりと、もっぱら緊張感のない活動を続けていた。そんなメンバーの姿を目の当たりにしたレントンが、理想とのギャップに当惑したのも無理はないといえる。

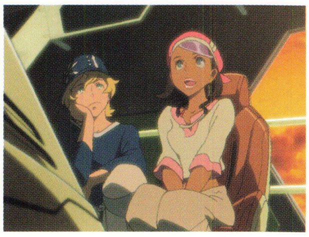
だが、デューイが塔州連邦軍に復帰し「アゲハ構想」を推進してからのゲッコーステイトは、血なまぐさい戦いの渦に巻き込まれていく。デューイとホランドとの過去の因縁。それは、ニルヴァーシュとエウレカを巡るものでもあり、ゲッコーステイトの戦いの根底を成す動機でもある。

ホランドがゲッコーステイトを設立したのは、コーラリアン殲滅を図る塔州連邦軍と対立して命を落とした英雄アドロックの意思を受け継ぐため。それはつまり、コーラリアンと唯一接触できる少女エウレカを護るためであった。ホランドがコーラリアンとの対話と共存の道を探る一方で、デューイはコーラリアンと人類との対決を促す。兄弟であったと判明した(第35話)二人だが、歩んできた道は正反対であった。その戦いの結末は果たしてどんな形で迎えるのか。注目したい。









月光号：
空を翔ける反逆児たちのフラグシップ

ホランド率いるゲッコーステイトの移動拠点。パルスレーザー砲などの強力な武装と、四機のLFOを搭載可能な格納庫を持つ。全長約250m。最新鋭で高出力のエンジンにより、トラパー上を超高速で航行することも可能だ。LFOを目的地まで運ぶ母艦的な役割だけでなく、空中巡洋艦としての性能も優秀で、主砲六門に熱源追尾式のミサイルを複数装備。アニメの第12話でイズモ隊の巡洋艦を一対一で撃退したように、その戦闘力とクルーたちの練度は、塔州連邦軍の現役巡洋艦をも上回る。内部は意外に広く、ブリッジや電算室、作戦会議室などの戦闘用の各種施設に加えて、ゲッコーステイトのメンバーたちの私室や日常雑貨を売っている売店、風呂場など、生活に必要な施設も一通りそろっている。

『TR1』もう一つの真実

サムナが悩み、成長していく物語は、『TR1』が示す一つの真実。だが、その裏で進んでいた、もう一つの真実があった。

コンパクフィードバックシステム：誰もがLFOで空を飛ぶ時代

コンパクフィードバックシステム（以下、CFS）は、モンスーノなどの塔州連邦軍のKLFに搭載されている、LFOの操縦を補助するためのシステムだ。使用すれば、特別な才能のない人間でも、LFOの高度な操縦が可能になる。画期的なサポートシステムであり、訓練期間の短縮や、ライダーの人材確保が容易になるなど、恩恵は計り知れない。

『TR1』の頃は、LFOライダー、特にリフボードで空中戦を展開することができるライダーの数は限られていた。それが、アニメでは、リフボードを装備したKLFの大部隊が編成されるほどになっている。それを可能にしたのが、CFSだ。

ホランドほどの達人ライダーにとっても、CFSは有効であり、アニメ第2話で塔州連邦軍のKLFに包囲されたときに、CFSを使って危機を脱しようとしていた。

だが、CFSの高い有効性の裏側には、ピタリと張り付くようにして危険性が身を潜めているようだ。

前述のKLFとの戦闘でCFSを作動させようとしたホランドも、その危険性を危惧したマシューに止められ、結局使用せずに終わっている。具体的な描写こそされていないが、CFSを日常的に使っている塔州連邦軍のライダーには、恐らくは何らかの影響が出ているのではなかろうか。目玉のついた非人間的なヘルメットの下で、いったいどのような異変がKLFライダーの身に及んでいるのか、想像するだに恐ろしい。

ホランドが使おうとしたCFSの起動画面には「ver 2.0」と表示されており、開発当初よりは安全性が増したバージョンであるのかもしれないが、それでも危険なことに変わりはないのだろう。『TR1』の時代には、ルリの語った、「誰でも操縦可能にする」システム（第5章）が開発されていたという。これは、名称こそ明かされていないが、CFSのことではないだろうか？

ここでは、『TR1』で語られている「システム」の開発事情と、塔州連邦軍が抱えていた秘密を洗い出してみよう。

サンプルとして選ばれた者たち

ライダーの操縦性能が劇的に向上するCFSは、どのようにしてできたものなのか？『TR1』で存在が明らかになったシステムの開発。その計画について探ってみると、サムナの物語に、まったく新しい側面が浮かび上がってくる。

ニューウェーブには、LFOライダーを育成するという表向きの目的以外にも、隠された別の目的が存在した。それは、そこに集まった優れたLFOライダーたちのデータを収集することだ。

つまり、そのサンプルとして選ばれたのが、トップライダーである、ニューウェーブの訓練生たちだったのだ。訓練中の彼らから密かに収集されたデータは、貴重なサンプルとなっていく。

「私たちはモルモットだったってわけ」とルリはサムナに話した（第5章）。その言葉には、自分が実験材料にされた怒りよりも、自分の愛するLFOとリフを踏みにじられた悲しみがこめられていた。

CFSと塔州連邦軍の抱える闇

ニューウェーブが設置されている第89駐屯地では、ライダーのデータ収集実験が行われていた。

第1章で訓練中のサムナとジリアンに襲いかかってきた、あのモンスーノ・プロトタイプのライダーは、その実験の被験者であったのかもしれない。そうであれば、あのときに使われた「暴走」という言葉は、KLFの暴走ではなく、CFSの影響を受けてしまったライダーの「暴走」を指すのだろう。その威力は、サムナとジリアンの二機で戦っても暴走機を食い止めるのがやっとであり、しかも二人が止めたことに対して教官が「正直驚いた」ほどのものであった。

その後もこのシステムを搭載したと思われるKLFが登場する。その一例が、第3章でファイアブラッズのリーダー・ラウルが乗っていた「誰もがスゲェ技を繰り出せる」軍の新型KLFだ。

塔州連邦軍の最高機密に属するこの機体が、単なるチンピラに過ぎないラウルの手に偶然渡ったとは考えにくい。そう考えると、ソーヤ隊によるギルズ調査も、実戦データ収集を兼ねた、証拠隠滅工作だったのではないか？という疑念もわく。

塔州連邦軍は、ニーの言葉通りに目的のためなら手段を選ばない。人命すら大儀の前には軽視するやり方を徹底して貫く組織だ。

アニメでも、コーラリアンの反応を探るためにKLFを出し、そして全滅させてしまったり（第7話）、抗体コーラリアンの出現を予測しながら攻撃を仕掛け、街に被害を出したり（第31話）している。

CFS開発の背景には、対コーラリアン戦を想定したうえでの戦力不足に対する危機感が存在したのではないだろうか？　ターミナスとモンスーノを比べたとき、ターミナスのほうが出力も機動性も明らかに上だ。だが、この機体を動かせるだけの腕を持つライダーの数は、極めて限られている。CFSを搭載したモンスーノを一日も早く完成させることで、軍備のさらなる強化を進める――それが、CFS開発の真の目的なのかもしれない。

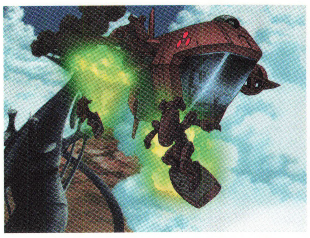
この推測によれば、『TR1』での真相も見えてくる。LFOの操縦は素人に近かったラウルが、ソーヤ隊を苦しめるほどの戦いを見せ、セナンの塔で出現したKLFも、ルリの技やテクニックを再現し、サムナを苦しめた。これらはCFSを搭載したことによるものだったのではないか。

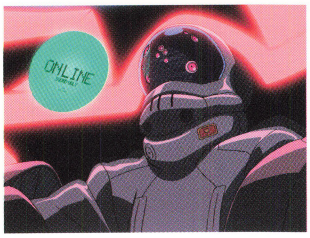
もちろん塔州連邦軍は、自らの行為を正義だと信じている。だから、サヴィルは、正義のため、大儀のために、開発途上であったが、あえて自らCFSを装備したKLFで出撃し、ニルヴァーシュとの最後の戦闘に臨んだのではないか。サムナを強敵と認めたがゆえの、サヴィルの悲壮な決意であったのであろう。

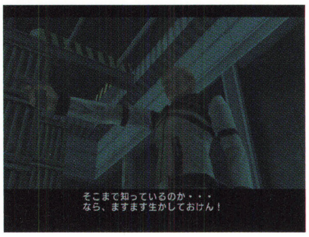
ニューウェーブやソーヤ隊を利用し、物語の裏で密かに進行していたCFSの開発計画は、後に完成し、KLFの時代を築く礎となった。多くの犠牲を生みながら。

コンパクフィードバックシステム。

この悪夢の産物を巡る物語は、『TR1』における闇の真実なのであり、『TR2』でこのシステムがどのような形で姿を現すのか、興味がわく。その真相は、果たして明かされるのであろうか。







LFO・メカ

地上を、空を、縦横無尽に駆け巡る人型機動マシンLFO。『エウレカセブン』のアクションシーンを彩る主役である独特のフォルムを持ったLFOやメカたち。

大地から発掘され
人造の鎧を身にまとう巨人、ＬＦＯ

ＬＦＯは、『エウレカセブン』の世界における乗り物であり、戦闘兵器である。

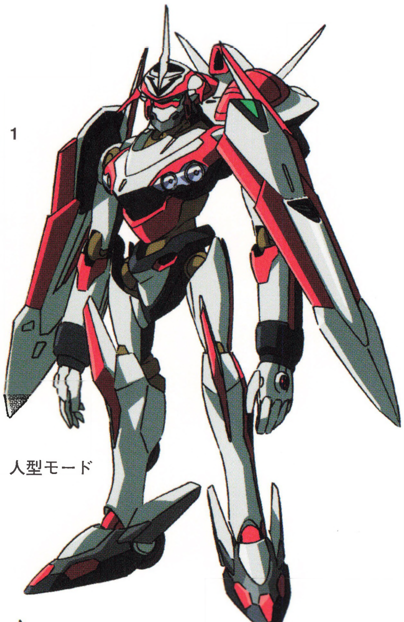
動力源はトラパー利用の発電による充電池。その成り立ちは完全な人造物ではない。発掘されたアーキタイプを核とし、装甲や制御装置を取り付け、人が操縦できるように仕立てる。そうすればＬＦＯの出来上がり、だ。

発掘物をベースにしているＬＦＯを意のままに操縦するには、コンパク・ドライヴが必要となる。制御系統については解明の進んだアーキタイプだが、キーともいうべきコンパク・ドライヴについては全てが謎のまま。

そもそもアーキタイプはなぜ人型をしているのか？　なぜコンパク・ドライヴで制御することができるのか？　なぜそれらはスカブコーラルから発掘されるのか？　アーキタイプの研究が進み、その利用法についてはかなり進歩したが、世界の根本に関わる謎は未解明な部分が多いのが現状だ。

人知を超えた装置に依存して、人は強大な力を駆使する。危ういバランスの上に、世界の繁栄が築かれているといってもいいだろう。

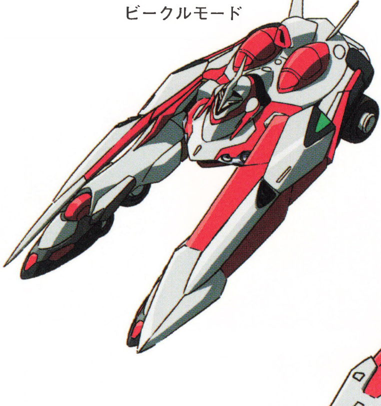
1

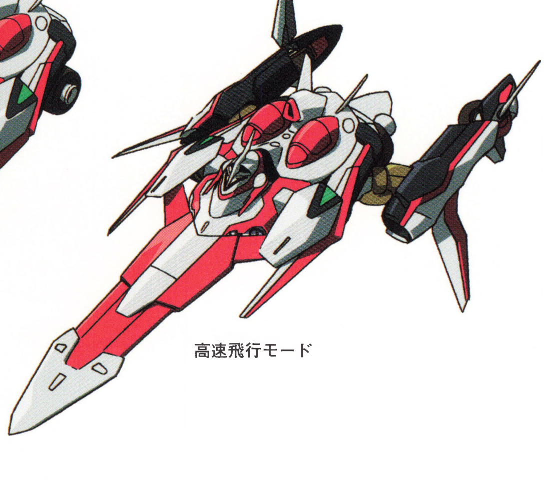


人型モード

1. ニルヴァーシュ type ZERO spec2
レントンとエウレカの成長にあわせて自分自身を成長させ、従来の外装では核となるアーキタイプの能力を発揮しきれなくなったニルヴァーシュが、アニメ第31話でトレゾア技研での改修を経て、別次元の機体「spec2」へと生まれ変わった姿。
従来の人型モード、ビークルモードに加えてLFO初の高速飛行モードに変形可能で、機動力が大幅にアップしている。アクセル・サーストンが手がけた巨大なリフボードは、未使用時は分割して肩に装着可能だ。このspec2の真価はこれからの物語で明かされよう。

ビークルモード





高速飛行モード

KLF―戦うための力

利便性と力の強さは、人類の歴史を鑑みるまでもなく、軍事利用に結びつく。塔州連邦軍はLFOに試験的に武装を施し、KLFとして正式採用しようと試みた。

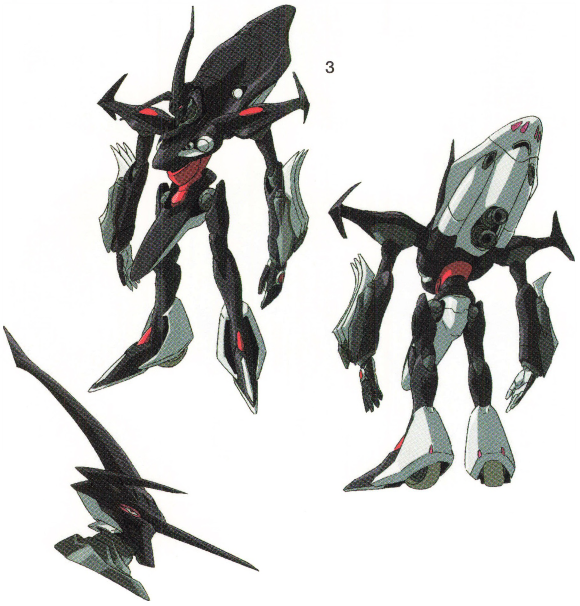
戦車並の装甲とビークルモードでの移動力、そして多彩な武器を使い分ける人型モードの機動性の高さ。地上兵器としてのKLFの優越性は元より高かった。やがてKLFでリフを行うことが一般的になると、全てのシーンにおいて活動できるKLFの地位は、揺るぎないものとなる。そのことは『TR1』では一部の部隊にしか配備されていなかったKLFが、少し時を下ったアニメでは、ほぼ全ての部隊で採用されている事実が証明している。

地を制し、空をも行動範囲として手に入れた巨人、LFO。その巨人を駆る人間は、もはや敵なしとなった――はずであった。

LFOを無制限に製造はできない。機体の核には発掘されたアーキタイプを使用するしかない。そのため、アーキタイプは極めて貴重なもので、近年塔州連邦軍が（『TR1』第2章に登場したディグダのように）大々的に遺跡発掘を手がけ、発掘屋が血眼になってアーキタイプを発掘する。モンスーノタイプのような量産機ならいざ知らず、ニルヴァーシュやジ・エンドのような特殊な機体はアーキタイプ自体による、オンリーワンの機体だ。

世界を支配する道具を手に入れたが、その道具自体は世界から与えられるだけのもの。いわば脆弱な基盤に打ち立てられた、過剰な自信。首根っこを押さえられた人類が、自らの優位を獲得するために、やがて世界に歯向かうことになるのは、必然だ。それは例えばデューイの計画でもあろう。LFOをKLFと呼んだとき、つまり、利便性に加えて力を手に入れたとき、人類は世界という見えない敵を相手にした戦いを始めたのかもしれない。

2



3

ニルヴァーシュ：
始まりと終わりを司る二体のLFO

「ニルヴァーシュ」の名を冠するLFOは実は二体存在する。「タイプ・ゼロ」と「タイプ・ジ・エンド」。

スカブコーラル中から発見されたアーキタイプを塔州連邦軍のトレゾア技研で詳細に研究。体の各部に電気刺激を与えれば、思い通りに操作できることが判明し、これに操縦用のコクピットやビークルモード用の車輪、装甲などのメカニックを付け加え、「世界初のLFO」が生まれる。これが通常ニルヴァーシュと呼ばれているタイプ・ゼロである。

ニルヴァーシュ type ZEROには、他にはない特殊な性質がある。ライダーシートが左右複座式であること。アーキタイプと同時に発見された人型コーラリアンの少女エウレカに反応し、コンパク・ドライヴなしで操作できること。アミタドライヴによる覚醒で、トラパーが異常発生した後に完全に消失してしまう「セブンスウェル現象」を引き起こすこと。

一方のジ・エンドも、極めて特殊な機体だ。セブンスウェル発動時のニルヴァーシュに劣らない戦闘力を持ち、さらに単なる兵器に留まらない役割を秘める。それは当然のことかもしれない。ジ・エンドは、ニルヴァーシュの戦闘力を模して作られた、もう一体のニルヴァーシュなのだから。

始まりと終わりの二体のニルヴァーシュ。果たして、それらは何を世界にもたらすのだろうか。

2. ニルヴァーシュ type ZERO
世界で初めて発見されたLFOで、全てのLFOの基になった機体。それだけに、基本スペックは現行機のターミナスやモンスーノシリーズには劣るが、人知を超えた潜在能力を秘めている。LFOのなかでも唯一の左右複座型。レーザー砲などのロングレンジ用の武器は搭載されておらず、武装はLFOの標準装備であるブーメラン型ナイフのみだ。このニルヴァーシュはSOFに所属するエウレカによって運用されていたが、ホランドの叛乱を機にセナン空港の格納庫に封印された。だが、塔に潜入したルリの計画で盗み出され、サムナの手からホランドとエウレカに引き渡された。まるで意思を持つかのように動くことがあり、サムナが動かないニルヴァーシュに対し、ルリを助けたいと願うと、その思いに呼応するかのように起動したりもした。

3. ニルヴァーシュ type the END
デューイに従う謎の少女アネモネが操っているKLF。ニルヴァーシュ type ZEROを基に製造された機体だが、禍々しいフォルムや黒いカラーが一線を画している。有線式のクローや、敵ライダーの脳に直接ダメージを与える「バスクード・クライシス」、どこまでも敵を追尾するホーミングレーザーなど、特殊な武器の数々を搭載している。
アニメ第12話では、ニルヴァーシュと同じようにゾーン内部に搭乗者のアネモネを送り込み、コーラリアンとの接触を実現している。

4. ターミナス typeR 505
KLF特殊小隊ソーヤ隊に標準配備された機体。運用面での利便性を考慮して、ユニット交換システムを採用し、ライダーに合わせたカスタマイズを実現した画期的な機体。多種多様な状況に対応可能な性能が評価され、ソーヤ隊だけでなくSOFなど数多くの特殊機動部隊に導入され、長期にわたって運用された名機となった。武装やパーツの組み合わせによって、同じ505でも機体ごとにまったく別のLFOといってもいいほどの違いが生まれる。606以降の後のシリーズの原点となる機体。

5. サムナ専用機
通常カラーの機体の配備が間に合わず、ストックされていた余剰パーツを使って急遽組み上げられた機体。そのため、実用性からは遠い真っ白なカラーリングとなっているが、専用機ということでサムナは喜んでいた。急ごしらえとはいえ、性能的にはノーマルな機体にはまったく劣っておらず、搭乗者のサムナの腕とも相まって、多大な戦果を残した。

6. SOF機
KLF特殊部隊SOFで正式採用されている機体。カラーリング以外のスペックはソーヤ隊のものと同じ。それだけに、第2章でのホランドの動きは、機体性能以上の腕の差をサムナたちに見せつけた。

ターミナス typeR 606
ゲッコーステイトのLFOチームで前衛を担当するマシューの愛機。武装はニルヴァーシュと同じく標準装備のブーメラン型ナイフのみ。装備を少なくすることで、機動性と作動時間の向上を図った、最も使い勝手の良い機体だ。コクピットは前後式の複座型で、コパイシートにはよくストナーが座り、ゲッコーステイトの戦闘の様子を撮影している。

7. ターミナス typeR 808
ゲッコーステイトでは後衛を担当することが多いヒルダの搭乗機。遠距離攻撃用のロングレンジレーザー砲を装備しており、標準装備のブーメラン型ナイフとあわせて、月光号の搭載LFOの中では最強の火力を誇る。ただ、その代償として多大な電力を消費するため、活動限界が短い扱い辛い機体となっている。

8. ターミナス typeR 909
typeR 808の後継機にあたる機体で、ロングレンジレーザー砲の簡略化＆省電力化によって、typeR 808の弱点だった活動限界時間の短さが改善されている。遠距離ではレーザー砲、近距離ではブーメラン型ナイフで戦える遠近両対応の汎用機だが、それだけに繊細で臨機応変な操作を要求されるため、ライダーを選ぶ癖のある機体となった。ゲッコーステイトではこれを前衛用に購入したが、前衛担当のマシューが敬遠しているため、もっぱらホランドの専用機と化している。

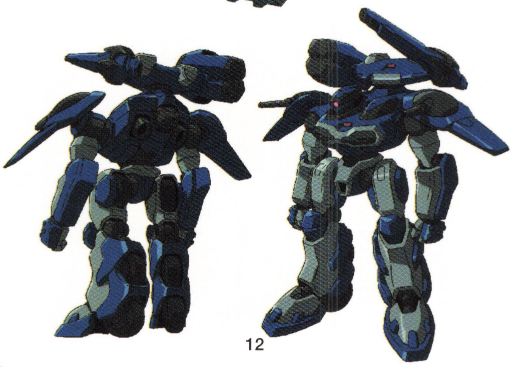
10. モンスーノ・プロトタイプ
塔州連邦軍の次期主力KLFの選定試験に向けて先行生産された、モンスーノタイプの試作機。追尾ミサイルや実弾銃など炸薬系の武装を搭載した大火力の機体だが、そのぶん機体が大型化し、動きが鈍くなった。そのため、機動性を捨てて装甲を増加させることで、ライダーの生存性を高めている。その自重を支えることができる、大型のロング・リフボードも特徴。

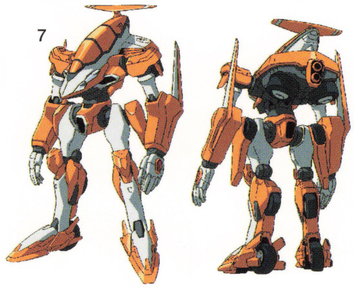
11. モンスーノ・プロトタイプ完全型
もともとモンスーノはターミナスタイプと比べると扱いやすい機体だが、特殊な能力がなくても操縦できる画期的なシステムを搭載した完全型。試験的に配備された機体をソーヤ隊のサヴィル隊長が受領し、ニルヴァーシュ強奪事件時に出撃したが、サムナが乗ったニルヴァーシュに敗れている。

12. モンスーノ type 20
塔州連邦軍が正式採用している単座型の大型KLF。ターミナスタイプと比べると機動性に劣るものの、コンパク・フィードバック・システムの標準採用により、特殊な能力がなくても操縦可能なハイテクマシンだ。レーザー銃に加えて、曳光弾や追尾型のミサイルなど、火薬系の武装も豊富に搭載している。通常型の10（ヒトマル）型、重装型の20（フタマル）型が既に配備を終えており、よりハイテク化の進んだＶＣ（ヴィシー）型の配備が始まっている。

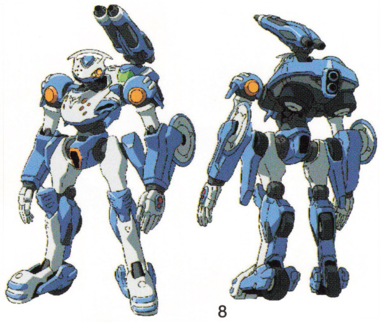
10

11


12

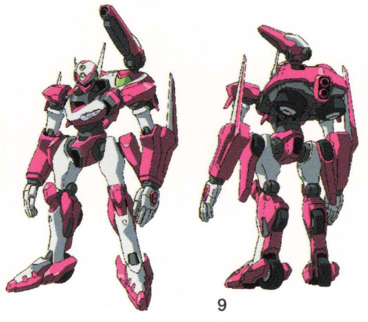

7

4


8

5

6


9

ターミナスとモンスーノ：
正式採用を賭けて争った二機種

世界初のLFOニルヴァーシュをベースに、その後さまざまな種類のLFOが開発されていった。その有用性の高さから塔州連邦軍に採用され、軍事用のLFO、KLFが登場することになる。ターミナスとモンスーノは、『TR1』第１章で語られていたように、塔州連邦軍の次期正式採用機の候補として優劣を競った最新型のKLFだ。
ターミナスは高出力・高機動を実現したハイスペックなシリーズ。個々の性能はモンスーノシリーズを完全に上回っており、その優秀さを認めたソーヤ隊やSOFなどの特殊部隊に先行採用され、多大な戦果を上げた。高性能ゆえに使い手を選ぶ傾向があり、ライダーになるには高い技術が不可欠となる。
モンスーノは、重装甲で重火器搭載のため、大型で機動性には乏しいが、そのぶん扱いやすい機体だ。搭載できる火器も豊富で、優れた火力を誇っている。また、機体の機動性を向上させるコンパクフィードバックシステムの実用化によって、操縦が容易になっている点も特徴だ。
最終的に塔州連邦軍は、高性能だが限られた者しか扱えないターミナスより、そこそこの性能ながら誰でも操縦できるモンスーノタイプを正式採用することに決定した。アニメでは、塔州連邦軍のKLFは特殊な例を除けばほとんどが、このモンスーノタイプである。質より量のKLF部隊は、ときにはホランドをすら追いつめたこともある（第20話）。
かつてのSOF出身のホランド率いるゲッコーステイトが、高性能機のターミナスシリーズを使い続けているのは、それだけ彼らのライディング技術が高いことの現われであろう。

13. スピアヘッド SH-101
赤と青のカラーリングが印象的な、ビームス夫妻の所有するKLF。かつて二人がSOF第2機動部隊に所属していたときに使用していた塔州連邦軍の最新鋭試作機だったが、軍を去る際、退職金代わりにもらい受けた。スカート部分とアーム部分のリフレクターを使うことで、リフボードがなくても飛行可能。同時に、普通のLFOでは考えられないトリッキーな機動を可能としている。名前の由来は、頭部に装備されている近接戦闘用の槍型の武器。他にも腕部のクローや、目玉状の発射口から発射されるレーザーなどの武器を装備している。青がチャールズ機で、赤がレイ機。

14. 教習機
ニューウェーブで教習用に使用されているLFO。typeRがベースだが、カスタマイズはできない。肩の装甲の塗装を赤と青で色分けしてチーム戦を行った。

15. 軍用初期KLF
KLFが実用化された初期段階で使用されていたKLF。ターミナスやモンスーノタイプの導入によって、第一線から退きつつある。今となっては旧型だが、軍用に開発されただけあって、市販のLFOと比べると性能は高い。装甲の厚さもあり、接近戦では新型シリーズにも引けを取らない。

16. 四脚戦車
人型ではなく四脚歩行型の戦車に変形可能な軽量機。攻撃手段は射撃攻撃のみで、格闘攻撃は行えない。装甲が薄く、耐久性に乏しいが、その動きは極めて速い。

17. 六脚戦車
四脚戦車をベースに、より装甲を強化した機体。耐久力だけなら軍用のKLFに引けを取らない。やはり格闘攻撃は行えないが、複数の火器を装備しており、高い火力を誇る。

18. ストリートファイター型
盗賊などのアウトローが好んで使用しているLFO。特定の系統というわけではなく、ジャンクパーツを組み合わせて製造したいわば雑種。そのため質の低い機体が多い。パワーのみを追求したチューンが施され、格闘攻撃の性能だけは高いものの、それ以外の能力が犠牲となっている。搭乗者が自分の趣味でカラーリングを変更していることが多いため、カラーバリエーションが非常に豊富。

19. スカッドバイク
二輪のビークルモードに変形できるLFO。比較的安価なため、幅広い分野で使用されている。軽量であるために高い機動性を持ち、そのスピードはあらゆるLFOの中でもトップクラス。LFOでリフをすることがなかった時代には、この機動力が重宝されていたらしい。装甲が薄く耐久性は低いため、あまり戦闘向きではない。だが、ファイアブラッズのリーダー・ラウル用の機体は大幅なチューンアップが施されていることもあり、極めて戦闘力が高くなっている。

20. 三輪LFO
三輪のビークルモードに変形できるLFO。小型だが性能のバランスが良く、射撃戦と格闘戦の両方で高い戦闘力を発揮する。そのため、市販のLFOの中ではトップクラスの性能を持っている。

21. ガードロボット
対人戦用に開発された小型の警備ロボット。高出力のレーザー砲を装備しており、LFOにこそ敵わないものの、人間相手の戦闘では絶大な強さを発揮する。セナン塔の無人フロアに配備されており、侵入者であるサムナたちに自動的に襲いかかってきた。

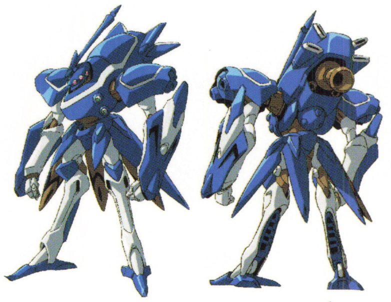
22. デスボール
セナン空港の警備用に配備されていた、拠点防衛用の無人ロボット。球形のボディが特徴で、強力なレーザーを全方位に放ち、侵入者を容赦なく撃退する。その形状から、四脚戦車の発展型だと思われるが、その戦闘能力は比較にならないほど高い。

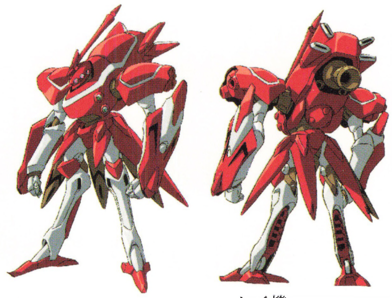
23. 大型陸戦艇
空船が開発される前に活躍していた、旧式の機動兵器。動きこそ極端に鈍いが、LFOの携帯火器でも傷一つつけられない分厚い装甲を持ち、動く要塞といっても過言ではない。キャノン砲、大型キャノン砲、レーザー砲、機銃、ミサイルポッドなど武装も多彩で、ほぼスキのない火線を張ることができる。

24. 塔州連邦軍軍艦（イズモ艦）
塔州連邦軍の空軍部隊の一つ、イズモ隊の擁する軍艦。空軍では、部隊単位でこのような軍艦を運用し、任務にあたっていると思われる。巨大な翼でトラパーを受け、レイライン上を高速で移動し、目的地まで兵員やKLFを輸送する。また、戦闘艦としての能力も高く、サウスアイレス上空での遭遇戦ではゲッコーステイトが駆る月光号と互角の戦いを繰り広げた。イズモ隊配備のモンスーノ三個小隊・九機を搭載可能。情報部に徴用され、アネモネが駆るジ・エンドの母艦としても使用されていた。

その他　登場する多様なLFOとメカ

『TR1』には、二輪タイプのLFOが登場し、アニメ第5話でも、タルホにからんできた街のチンピラたちはバイクタイプのLFOを乗り回していた。一口にLFOといっても、そのタイプにはバリエーションが存在する。その普及率も、盗賊団や自警団レベルでも利用できるほど、ある程度は高いようだ。
ここでは、主に『TR1』で敵として登場したLFOを中心に、特殊な機体やメカを紹介する。


13
チャールズ機

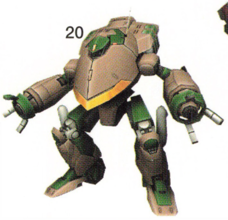

レイ機

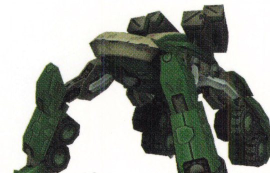
14

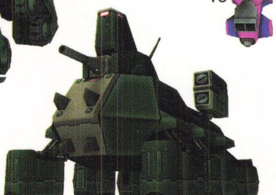
15

18

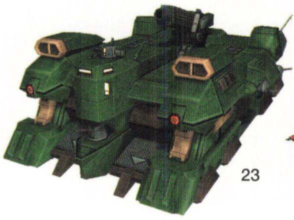
19

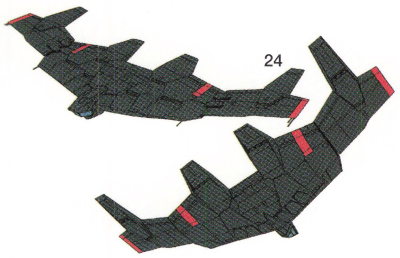

20


16


17

21


23


24

22

キャストインタビュー サムナ&ルリ

ゲームのキャラクターに声を当てた声優さんに、それぞれ演じられたキャラクターについてのお話と、そしてゲーム次回作『TR2』のお話を伺った！

**「レントンがんばれって応援しちゃいますね
サムナと同じく助けてあげたくなっちゃう（笑）」**

PROFILE
ルリ役
豊口めぐみさん
81プロデュース所属。主な出演作：『機動戦士ガンダムSEED』ミリアリア役、『鋼の錬金術師』ウィンリィ役など。

台本に気になる言葉が書いてあったんですよ！

——ルリについてなんですが、どんな女の子だったでしょうか？ 第一印象や、イメージとしてどんな感想をお待ちですか。

明るい女の子でした。そして、とっても神出鬼没な女の子だな、という印象です。

——演じる上で、心がけた点はありましたでしょうか。やりやすかったところや、やりにくかったところなども、お願いします。

そうですね、『TR1』のときは、いろいろな声色を使い分けなくてはいけなかったんですよ……。でも、それはすごく楽しかったです。『TR2』では、1つの声色に専念していました。

——1つですか……どんな登場の仕方をするのか、ちょっと気になりますね。

前作で謎な別れ方をしたので、感動するカッコイイ登場をするのかと思いきや……。

——思いきや……？

そこはプレイしてのお楽しみです（笑）。それと、ゲームの台本の最後に、すごく気になる言葉が書いてありました。なので、ゲームをやり終えた後に、またアニメを観たら、新しい発見があるかもしれないですね!!

——なるほど！ ちなみに、アニメをご覧になっての感想は？

やっぱり、レントンがんばれ！ って感じでしょうか。サムナと同じように、何か助けてあげたくなっちゃう（笑）。

——最後に一言お願いします。

ストーリーを進めるだけでなくて、LFOに乗ったり、リフしたり、かなり楽しめるゲームですので、『TR2』も楽しみにしてください。

PROFILE
サムナ役
下野 紘さん
アイムエンタープライズ所属。主な出演作：『ラーゼフォン』神名綾人役、『ガンパレードマーチ〜新たなる行軍歌〜』茜大介役など。

アニメとゲームでつながる世界をお楽しみに！

——サムナのイメージと、演じる際に心がけていたことを教えてください。

ぶっちゃけ、純でヘタレで世間知らずなお坊ちゃま（笑）！ キャラクター的にはやりやすかったんですが……「ルリさん！」とか、「ルリっ!!」とか、とにかくルリの名前を叫ぶのが一番大変でした（苦笑）。

——『TR2』ではどんな様子でしたか？

前作より少し時間が経っていて、大人になって少し落ち着いたサムナを……と思って演じさせていただきました。プロのリフボーダーとしてベスタの街を久しぶりに訪れるところから話が始まって、またさまざまな事件に巻き込まれていくんですね。……サムナらしいというかなんというか。もちろん、他のキャラクターたちも成長して……っと、ここから先はまだ言えません！ 知りたい方は『TR2』をプレイしてください（笑）。

——『TR1』をプレイしてみての感想はどうでしたか？

まだクリアできてないんです。ようやく、ライラさんが登場したところですよ！ 時間がほしい！ それと、ミッションでお金が稼げるじゃないですか。武器やアイテムそろえたくて、一生懸命稼いでます。それにしても、ルリさん、強ぇ〜。

——最後に一言お願いします。

アニメとゲームは、時間は違うけれど同じ『エウレカセブン』という一つの物語をつなげる点と点です。それがつながったとき、新しい何かが見えてくるんじゃないかと思います。まあ小難しい話はおいといて、純粋にアニメもゲームも楽しんでください！

**「とにかくルリの名前を叫ぶのが多くて、
それが一番大変でした（笑）」**

CHAPTER3 NEXT VISION

ゲームというインタラクティブな手法で描かれた『ＴＲ１』という物語。そして佳境を迎えるアニメの物語。その世界と、来るべきゲームの続編について、キーパーソンとなる、河森氏、佐藤氏、徳島氏にお話を伺った。サムナの新たな旅路、そして月光号の向かう先とは――。

「ロボットがサーフィンしちゃダメなの？」って思いつきました
ゲームの主役機ですから、一番見る背面のデザインに気を遣いました

企画当初について

——『エウレカセブン』の企画に最初に関わったのはいつ頃だったのでしょうか？

実は覚えていなくて（笑）。京田監督と大ちゃん（佐藤大さん）がいたストーリー打ち合わせが最初だと思うんですが。ゲーム企画がまずあって、とにかくビークル形態から人型に変形するロボットのデザインを頼む、と。ビークルって言ったら当然、車だと思ったんですが……いつのまにかＬＦＯが車型になるのは僕のせいになってた（笑）。ゲームの開発映像を見せてもらったときは、変形はお座り程度だったんですよ。それで、もう少し全高を低くさせつつ、なるべくシンプルに可変させることにしました。

——ＬＦＯのデザインコンセプトは、どのように決まったんでしょう？

最初、大まかな世界観があったんです。未来というか異世界というような変わった感じの世界が舞台。トラパーは既に設定としてあって、船がそれに乗って浮かんでいる。その船からビークル形態で発進して、戦闘時には人型になる、という説明を受けていました。まだリフとかの話はなかったんですが、そのとき思いついて、「それじゃ、ロボットもトラパーに乗ってサーフィンしちゃダメなの？」と。その前に『地球防衛家族』という作品で主人公たちにサーフィンさせてたんですが、今度はロボットがしちゃうのって、どう？という話をしたんです。幸い、好評で、すぐに採用されました。このコンセプトさえ通ればデザインも早くできるし、他の作品との差別化もできるという思いがありましたから、採用されてホッとしました（笑）。

——一番初めにデザインしたＬＦＯは？

ニルヴァーシュです。サーフィンが似合うスタイルとしてデザインしました。波に乗ったときに見栄えがするように、手足を細長くして、さらに格好いいポージングを取れるようにして。元々の発注では、変形と、複座のコクピットであることだけでした。あとはニルヴァーシュは軍用メカではなくスポーツライクにしてほしいと。そこでビークルもスポーツ的な表現でＦ１のイメージで進めました。

——コクピットが左右に並ぶ形になったのは、デザインからだったのでしょうか？　それとも設定上のものなのでしょうか。

両方ですね。二人で乗って、そして手をつなぐシーンがある、ということで、外見上は左右に分かれて座るけれど、中ではつながっているという形にしました。

当初の設定では、ＬＦＯは成長するメカだったんです。どんどん身長が伸びていく。それはＴＶアニメでは無謀だろうと思ってました（笑）。で、Ｆ１のイメージもあってコクピットではギュウギュウに座るイメージだったんですが、描きやすさなどの関係で、ＬＦＯのサイズが今の大きさに落ち着いて、普通に乗るようになりました。

typeR505のデザインについて

——ゲームのtypeR505のデザインをしたのは、どのくらいの段階だったんでしょう？

ニルヴァーシュの次に、早いくらいだと思います。ターミナスシリーズの中でも、このtypeR505が一番早かった。最初の段階でコンセプトの話し合いをきちんとしたのは、ニルヴァーシュとtypeR505でしたので。

——ニルヴァーシュとのコンセプトの違いというのは？

基本的には軍用なので、スポーツライクというよりはミリタリーっぽくしました。ただ、やはりリフをする前提なので、重量級ではなく軽快に。注文としては、背中に武器を一つ背負っているということがあったので、複座のコクピットの一つを潰す形で、そこに武器をつける。

——気になっていたんですが、指が関節を見せないデザインになってますよね。

手袋ですね。サーフィンと言っときながらスノボも混じっているんで（笑）。全体の見栄えとしてはサーフィンで、部分的なテイストではスノボの服とかの印象ですね。シューズもそうですし。だから、スノボみたいなポージングのために手も大きくしてあって、そこで手がゴツゴツしてたら違うかなと、関節を隠すデザインに。スケボーのテイストも入ってます。サーフィン＋スノボ＋スケボー（笑）。

細かいところですが、ビークルになったとき、普通だと手を隠すのが楽なんですが、あえて見せる。手の甲にライトがついていて、これがそのままビークルのリアライトになるという。胸のライトなんかも同じですね。

——ターミナスのライバル機モンスーノについては。

モンスーノは、左右非対称の量産兵器。首の位置がずれているんです。首が片側にグッと寄っていて、反対はコクピットになっています。

主役機のスペックアップについて

——ニルヴァーシュがspec2になりましたが、どのようなコンセプトなんでしょう？

最初は、ちょっとだけ変えよう、ということだったんです。ちょっとだけパーツが変わって改装されたっていう。結局、大改装になっちゃいましたが（笑）。スマートにして、ブーメランをオーバーにしたり、足にリフのウイングを付け足したりして……ムードを変えるくらいにしていたら、南プロデューサーが「やっぱ飛行機にならないかな？」って（笑）。しばらく考えて、飛行形態ではボードを分割することで解決しました。前後につける。これ、実はサーフィンで波に乗る前にボードに腹ばいになる「パドリング」のイメージでもあるんです。

——ゲームの次回作では、typeR505も進化すると聞いたのですが……？

武装を増やしています。それから、装甲も全体的に増えます。で、一番大切なところとして、ゲームの主役機なので後ろの見た目を変えました。基本的に背中を見ながらプレイしますから、背中からの見栄えの違いがポイントですよね。前面のイメージより、背面のイメージを変えていく。そこを意識してデザインしました。

その他のメカ・ＬＦＯについて

——ゲームでは、他にもデザインされているんでしょうか？

ゲームの方が設定がいっぱいあるくらいかな（笑）。例えば二輪タイプ（スカッドバイク）は、四輪があるならバイクも、と。あと、ストリートファイト系のムードがほしかったので、暴走族ですよね。バイクになると手がむき出しでバンパーガードになるという。これ、結構お気に入りなんですよ。

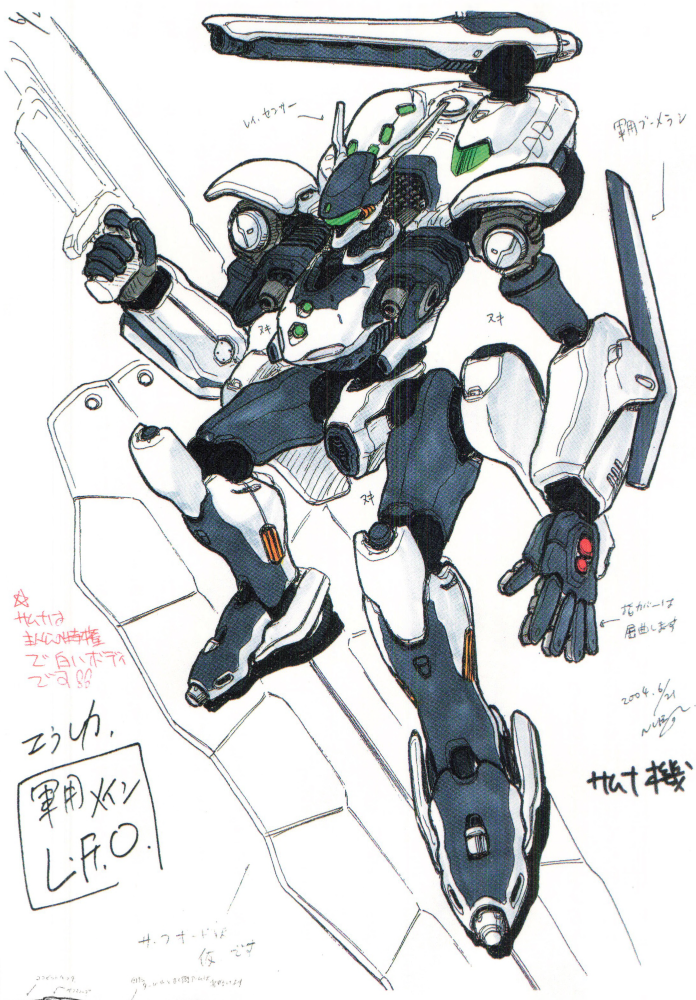
それから丸い奴（デスボール）。これは、コーラリアンの話を聞いて思いついたことがあって。珊瑚があるなら、海洋生物といえばフジツボじゃないかと。武装がフジツボみたいに張り付いている。そしてそれが自在に動く。通称フジツボシステム（笑）。敵方のヘルメットの目も、中で移動するなら他の作品でもあるけど、外で勝手に移動していくのはない。これならいいんじゃないかと。

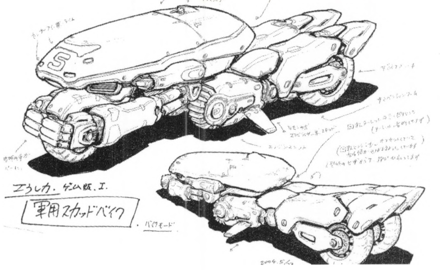
他にも海洋生物というと、カニ（ガードロボット）とか、ウニ（デスボール）とかもいます（笑）。

——他にも何か特殊なアイデアはあったんでしょうか。

河森正治

**トラパーの海を自在に飛ぶLFOは、
『エウレカセブン』の世界観を象徴するメカだ。
そのデザインを手がける
河森正治氏にお話を伺った。**





ライダーがまたがるようなタイプの二輪タイプ。リフボードが片側にまとまってサイドカーになるんです。人型になってもライダーが上半身むき出しで。……ちょっと『モスピーダ』みたいですね(笑)。

——ジ・エンドやスピアヘッドについては？

ジ・エンドは、全体に悪っぽく。設定としては、近接武器があって、胸の辺りに何か武器をつけておいてほしい、と。最初の頃はもっとニルヴァーシュに似ているイメージだったんです。それが、描いていくうちに大げさになっていって。とにかく背中が大きいですね。これはどの機体もそうなんですが、コクピットから見たときに、ＬＦＯの頭が見える。そういうのも面白いんじゃないかと。それから、リフボードはサーフボードじゃなくて、スキーですね。

スピアヘッドは、ボードなしで飛行できる機体という提案を受けて、いろんな手を考えた中でできました。ちょっとホッとしたのは、変形はしない、ということ。手間だけでも5倍くらいになっちゃいますから(笑)。終盤ではもう地上戦をほとんど描かない、というのと、フライングシステムそのものが進化しているからというのもあって。

——ということは、スピアヘッドはターミナスシリーズより後の機体なんでしょうか？

そうですね。ボードなしでも飛べるという時点でターミナスより後です。イメージとしては、ターミナス作ってる会社とモンスーノ作ってる会社があって、今はモンスーノが軍で採用されていて。ターミナスの会社が作ったのがスピアヘッドという感じです。

——今後のアニメ、またゲームの次回作では、さらに新しい趣向が登場するのでしょうか？

円盤。

——円盤!?

ああ、まだうかつなこと言えないよね(笑)。アニメではガンジキみたいなリフボードも出ます。また、特にゲームでは、いろんなタイプのボードだったり、ギミックだったりを考えているので、そこは楽しみにしていていただいていいと思います。

——ありがとうございました。

次回作では、サムナが少年から大人へと成長していく姿を描きます
これまで楽しんでくれた人たちに対して、一つの答えをきっちり出します

ゲーム『TR1』について

――昨年の10月に『エウレカセブンTR1:NEW WAVE』が発売になりましたが、ユーザーからの反応はいかがでしたでしょうか？

テレビでの物語以前を舞台にした上に、主人公がレントンとエウレカではないという部分に対しての拒否反応が、もっと大きく出る可能性も覚悟していたのです。そうした反応よりも世界観を楽しんでくれた人からの声を多く聞くことができたことに安心しました。僕が想像していたよりもユーザーのみなさんの方が、「エウレカ・プロジェクト」の世界観を楽しんでいることを知らされました。

――また、ご自身で遊んでみて、リフやLFOでのアクションと、キャラクターのストーリーデモ部分と、それぞれ感想はいかがだったでしょうか。

まず遊んでみて、素直に「レントンやホランドって凄いな」と……。アニメの方では何気なく行われている人でのリフを疑似的にでも、体感する怖さと、LFOと生身の人間のサイズの違いを改めて実感することができるゲームだと思いました。また、アニメでは、描かれることの少なかった軍側の青春劇という部分で、当初の狙いだった学園モノという点も脚本上だけでなく、デモ部分での映像表現で補完されていると感じました。特に笑いとゲームという組み合わせは、あまり前例のないパターンだと思うので、徳島さんを始めとしたゲーム側のスタッフには、苦労をかけてしまったかな、と。ただその苦労のおかげで今までゲームでは、あまり見たことのないほど、へたれな主人公を楽しみました。

――ニューウェーブ、そしてソーヤ隊の仲間たちは、それぞれサムナにとってどんな影響を与えたのでしょう？

きっとサムナは、このゲームで表現されている時期を後から振り返った時に「青春時代」だったと感じることでしょう。そういう意味で仲間たちの存在は、彼にとって、たった一度の時代を過ごした同士として、死ぬまで忘れない影響を与えてくれた人たちであり、彼らにとってもそれは同じでしょう。例え、彼らと二度と笑って語り合うことができない状況になったとしても、その思い出にはかわりがないと思います。きっと誰にでもそういう影響を与えあう仲間との出会いが「青春時代」にはあると思います。

――登場人物の中で、お気に入りのキャラクターと、その理由を教えてください。

難しいですね。今となっては、全員です。ただ自分としては、フッキとジリアンが当初のプロット時より思った以上に前へと出てきたキャラクターになってくれたことが嬉しいです。それは、各話を担当してくれた脚本家たちの思い入れが作用したと思います。

ゲーム次回作について

――以前にお話を伺ったとき（本書付録参照）に、『TR1』では、アニメで描けなかった学園モノ的な雰囲気も出したいとおっしゃっていました。続く次回作では、どんなテーマや雰囲気を出していく予定なんでしょうか。

そうした時期を乗り越えたはずのサムナが、時の流れとともに挫折と怠惰な日々に陥っているところからスタートし、再び仲間と出会い再生するまでの物語。そして、「プロジェクト・エウレカ」全体の共通項でもある「ボーイ・ミーツ・ガール」の本質「恋愛」をテーマのメインにしています。

――『TR1』のラストでサムナは家も仲間もLFOも全て失って旅立ちました。次回作でのサムナはどうなってしまうのでしょうか……？　ルリの変装も見抜けないおぼっちゃんなので若干心配な部分もあるのですが。そもそも普通に生活できるのかな、と（笑）。

ははは。どうなるかはプレイしてください。ただ、そういった彼の性格は根本的には、もちろん同じなのですが。今回は、そんな彼が大人になっていく過程を描いたつもりです。少年から青年へ、ですね。そういった意味での逞しさは、今回の話の随所に現れていると思います。ただ急な変化ではなく、自然な変化を描くことに留意したので、うまく伝わってくれたらとは思います。

――次回作では、ゲームとして、またはドラマとして、新しい試みはどんなものがあるのでしょうか？

今回はサムナ一人だけではなく、ムーンドギーという存在を前回とは比べものにならないぐらいにクローズアップしています。そういった意味では、サムナ、ドギー、ルリという男女の関係を軸にしたドラマ展開にしました。前回のサムナだけの視点からではなく、ドギーやルリといったキャラクターの内面も表現していくことを試みました。

――『TR1』ではSOF時代のホランドが登場し、その活躍する姿も見せてくれました。次回作では、ゲッコーステイトを始め、アニメキャラは誰か登場するのでしょうか。特に一緒に旅立ったムーンドギーはどうなんでしょう？

先ほど言ったように今回は、ドギーはメイン・キャラクターの一人として昇格しています。そして、今回はゲッコーメンバーだけでなく、アニメ側で軍人として登場している人物も登場します。基本的には、今回の物語で、アニメの冒頭へとつながる物語に構成しているのでリンクとしては、キャラクターだけでなく、各話のシチュエーションや舞台設定部分、そして台詞や細かいアイテムなど、そういった部分にもリンクを作りました。そして、ゲーム版の過去を描いたカタチでコンプティーク誌で連載中のコミックとのリンクも多数作っています。

――ズバリ、次回作の見所を教えてください。

サムナとドギーの友情物語。そして、サムナとルリの恋物語。その二つがポイントであり見所だと思います。あとかつての仲間たちとの邂逅です。

アニメとゲームの関連について

――アニメは今、デューイの目的も明らかになってきて、物語が急加速的に動き始めています。今後の展開について教えてください。

基本的には、放送で楽しんでほしいので詳しいことは言いませんが、終局に向けて1から2クールでは目立たないように張ってあったリンクが、さまざまな化学反応をへてつながっていくということになると思います。特にヴォダラクに関してとコーラリアンに関してが、物語の中心になります。

――第3クールに入ってから、レントンは、ダイアンに対して語りかけるモノローグを止めているようです。また、サムナはゲームのラストで一人称を「ボク」から「オレ」に変えました。そんな彼らの成長というのは、同じような心境によるものなのでしょうか。そしてそれは『エウレカセブン』という作品のテーマとなっているのでしょうか？

まさにそうですね。その部分に関しては、意図的に日本語特有の微妙な一人称の変化をつけることを選択しています。そのポイントこそが、モノローグ部分の必要性だとこちら側では考えて描きました。

――サムナとレントン、彼らはこの先、さらに成長していくことと思います。それはどのようなものになるのでしょう。そして、それぞれにレントンとエウレカ、サムナとルリは幸せになれるのでしょうか……？

それはゲームをやってのお楽しみということで。ハッピーエンドかどうかは、感じる人によって価値観が違うので、答えるのが難し

佐藤 大

**アニメとゲーム、『エウレカセブン』の
物語を組み上げる
キーパーソンである佐藤大氏に
二つの『エウレカセブン』のこれからについて伺った。**

いのですが……僕としては、ここまでつきあって楽しんでくれた人たちに対して、一つの答えをしっかり出してから、終えるつもりでいます。それをみんなが幸せと思ってくれるのかは別の問題ですけど……。

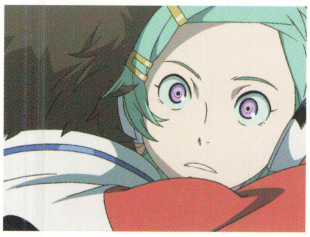
――気になる点なのですが、アニメにサムナたちは出てきたりするのでしょうか？

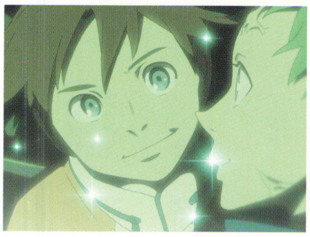
うーん。それは監督次第というところでしょうか。作業的には、複雑な同時進行だったので思った以上にアニメ側からゲームへのアプローチが難しくなってしまったかもしれませんね。なので……あまり期待しないでいるといい感じぐらいのリンクには、なっていると思いますよ。

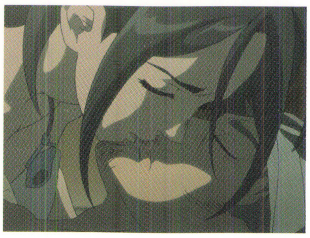
――最後に、アニメとゲーム、今後の展開を楽しみにしている読者にメッセージをお願いいたします。

まず、ここまで、この物語を楽しんでくれたことに感謝を。あとは、ぜひ最後まで、レントンとエウレカ、サムナとルリの物語を見届けてやってください。そして、放送とプレイが終わった後から始まる物語を、みんなが、それぞれの心や頭の中で、始めてくれることができたのなら、こんなに嬉しいことはないですね。

――ありがとうございました。







ついに、最大のウリであるLFOでのリフ戦闘が解禁になります！次回作は壮大かつ脱力系な『エウレカ』テイスト満載です（笑）

ゲーム『TR1』について

――昨年の10月に『エウレカセブンTR1:NEW WAVE』が発売になりましたが、ユーザーからの反応はいかがでしたでしょうか？

ストーリーや、ゲーム内での各種表現方法については、面白いというご意見を多くいただいて嬉しいです。

ただ、ゲーム要素が多く、煩雑になっている部分に関しては「惜しい！」というご意見も多くいただきました。

コレに関しては次回作でバッチリ解消していきたいと思っています。

――また、ご自身で遊んでみて、リフやLFOでのアクションと、キャラクターのストーリーデモ部分と、それぞれ感想はいかがだったでしょうか。

作り手として、やりきれていない部分はやはり沢山あります。ただ、今までなかったストーリー性の高いメカアクションものとして、将来的な可能性を感じるものにはなりましたし、LFOアクションも、普通のメカアクションとは一味違う面白さが感じられたと思います。

――ちょっとだけ、やはりアクション部分が難しいというユーザーに向けて、簡単なアドバイスをいただけないでしょうか。まず、リフについてお願いします。

リフは、肩の力を抜いて必要なときにちょこっとだけスティックを入力してやるとうまくいきます。体勢がおかしくなったら一度スティックを離せば、自動的に水平飛行に戻りますので、焦ったときこそ、気持ちを切り替えて冷静に対処するのがポイントです。

――では続いて、LFOアクションについてのアドバイスを。

LFOアクションは、威力の高い武器よりも、連射の効く武器で足止め&削り、その隙に接近して連続攻撃……という流れが基本となります。

攻撃を無効化する効果のある変形、ロールスラッシュ、カウンタースピンを導入にして、最後にサマーソルトで敵を浮かせて、そこにさらに数発の追い討ちをかけるなど、格闘ゲームのようなノリで遊ぶといいと思います。

――登場人物の中で、お気に入りのキャラクターと、その理由を教えてください。

自分的にはペズが一押しですね。飄々としてますが、チーム内のムードメーカーとして良い雰囲気が出ていると思います。ショーンとの漫才もいい感じですし。

あとはやっぱりフッキ。女性陣ではジリアンと、ニューウェーブの管理部のところにいる女性兵士が好み（笑）。ルリはニューウェーブ時代のほうが好きですね。

ゲーム次回作について

――以前に、『TR1』ではシームレスなLFOの地上戦を描いたので、次回作は空中戦がメインだというお話を伺いました（本書付録参照）。その空中戦とは、どのようなテイストのアクションになるのでしょう？　何かキーワードがあれば教えてください。

ついに、『エウレカセブン』最大のウリである（笑）、LFOでのリフ戦闘が解禁になります！　ドッグファイト的な駆け引きと、リフならではの高機動アクション、そしてアニメでおなじみの「カットバック・ドロップターン」などのトリッキーで派手な演出の必殺技も導入されます。

操作感、演出面、ダブルの「爽快感」を堪能してください。

――空中戦では、LFOの新たな武器など、戦闘には新しい要素が加わってくるのでしょうか？

換装式のメイン武装の他に、リフ戦で便利なマルチロック式の多連装ミサイルが固定武装として増えます。飛び交うミサイルと高機動のLFOリフ。アニメ同様のカタルシスを楽しめるよう、全般的に手を加えています。

――例えば複数のLFO同士のリフ戦闘や、空船との戦闘なども予定されているのでしょうか？

LFOのリフ戦に特化しつつも、複数の敵との混戦や、空船への突入など、さまざまなシチュエーションを用意しますし、ゲーム的に特殊な、高速スクロールステージなども用意します。

――『TR1』ではtypeR505を失ってしまったサムナですが、次回作ではどんな機体に乗るのでしょう？　例えばLFO以外にも何かあるのでしょうか？

ストーリーモード内のサムナは、いくつかのLFOを操ることになります。さらに、それだけに留まらず、『TR1』にはなかったいろんな仕掛けを用意しています。

――『TR1』のデモシーンでは、キャラクターの心情までも伝わってくる、いい「演技」を見せてもらいました。また、LFOにおいても同様にキレと迫力のあるLFOならではのアクションを楽しみました。それらを受けての次回作では、デモシーンやアクションにおいて苦労している点などありましたら教えてください。

次回作では、『TR1』で問題となっていたデモ内のカット間の「間」を解消しています。心情表現の向上を狙い、モデルの構造などにも手を加えています。

また、クセのあるメインキャラが増加したことに加え、今回は軍の視点ではないので、演技の固さを抜いて、さらに「ライブ感」を出していくことがポイントになっています。

アクションも、より派手にカッコよく強化中です。

――ズバリ、次回作のテーマ、そして見所を教えてください。

各種新システム導入による、未体験の爽快な空中リフアクションをとにかく堪能していただきたいです。

物語は「仲間」「信頼」「コンパクフィードバックシステムの謎」を基軸にして大幅にスケールアップ。しかし、あくまでもメインになるのは、サムナ、ルリの関係、そして彼らの成長物語です。

プレイヤーがともに笑ったり、泣いたりできるような親近感を大事にしつつ、壮大かつ脱力系な（笑）『エウレカ』テイスト満点の次回作にご期待下さい！

アニメとの関連ついて

――次回作でも、アニメキャラやLFOは出てくる予定があるのでしょうか。そしてそれは前作で出たホランドやムーンドギー、エウレカ以外にも……？

これはさすがに内緒でしょう（笑）。ただ、『TR1』でのゲスト的な扱いではなく、ゲーム内での三人のメインキャラのうちの一人が、ムーンドギーになります。

また、アニメファンの方へのサービス的な要素もたくさん用意していますので、お楽しみに。

――次回作では、期間的に『TR1』以上に製作過程でアニメを参考にできる部分も多いと思います。こんなところを参考にした、という部分がありましたら教えてください。

設定面が明確になってきたことで、ゲームオリジナルのLFOや舞台を『TR1』以上に重要な位置づけで登場させることができるようになったのは嬉しいですね。

また、爆発や噴射炎などのエフェクトをアニメのイメージに近づけることで、画面から受ける印象はかなり変わってきています。

――最後に、アニメとゲーム、双方で今後の展開を楽しみにしている読者にメッセージを

徳島雅彦

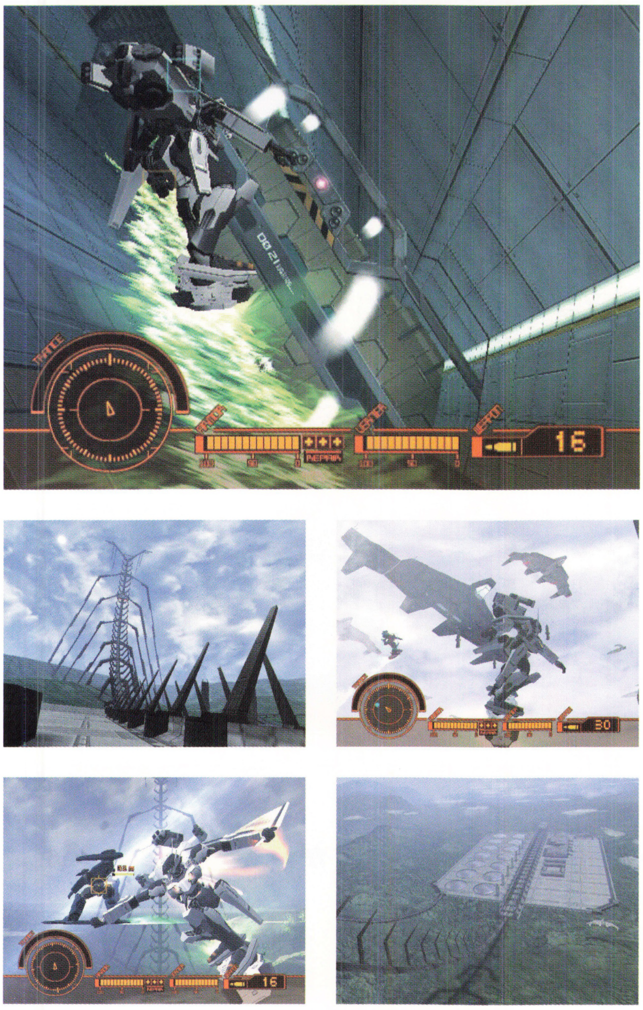
**サムナの成長と、爽快なリフと
LFOのスピード感を味わわせてくれた『TR1』。
続く次回作で、どのような物語を、どのように魅せてくれるのか。
その展望をゲーム監督徳島氏に伺った。**

お願いいたします。

アニメーションはいよいよ佳境に入っていきます。ボク自身も読者のみなさんと同様にレントンとエウレカの活躍を楽しみにしています。

ゲームの方も、サムナの物語のクライマックスです。前作を未プレイの方でも楽しめるようにしていますが、前作、そして、コミックなども合わせればさらに楽しめると思います。ぜひ、発売までの間、そちらをチェックしていただければと思います。

——ありがとうございました。

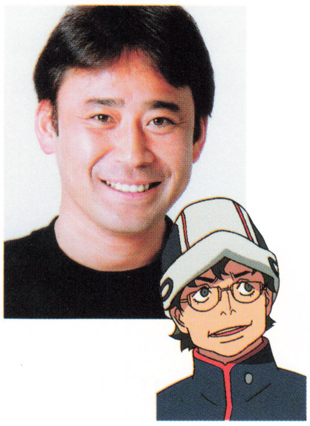


エウレカセブン TR2:NEW VISION（仮）
"PlayStation 2" 専用ソフト／2006年春発売予定／アクション／バンダイ。
軍を離れ、ルリを捜すサムナの姿を描くゲーム次回作。『TR1』より後の時代を舞台にしているため、LFOによる本格的なリフが普及し、前作以上に華麗で激しいリフ戦闘が楽しめる。

キャストインタビュー ニューウェーブの仲間たち

ゲームのキャラクターに声を当てた声優さんに、それぞれ演じられたキャラクターについてと、ゲーム次回作『TR2』のお話を伺った！

「いいヤツなんですよ……ちょっとシャイで、強がってますけど(笑)」



—フッキはどんなキャラでしたか？

シャイなヤツでしたね。そして、サムナとは親友で……。

—ご自身では、フッキみたいなヤツのことはどう思われます？

う〜ん、フッキって、しょっちゅう強がってばかりいるんですけど……それでも、結構いいヤツなんじゃないかと思います。

—『TR2』では、フッキはどのような登場の仕方をしてたんでしょう？

これはまだヒミツで。まあ、しいていえば……そうですね、あ、ラーメン食べてましたよ(笑)。気になる人はゲームで！

—気になります(笑)。では最後に、一言お願いいたします。

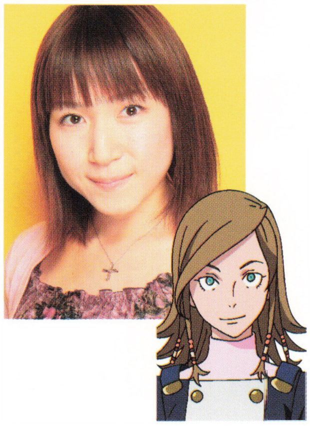
ファンのみなさんの応援で、もっともっと『エウレカセブン』を続けられるといいですね。これからもどうぞよろしくお願いします。

フッキ役　**PROFILE**

高木 渉

アーツビジョン所属。主な出演作：『機動新世紀ガンダムX』ガロード役、『名探偵コナン』小嶋元太役など。

「ジリアンの成長の仕方がとても現実的だったので、女の子として共感できます」



—ジリアンはどんなキャラクターでしたか。

お嬢様ですね。お姉さん的なしっかり者で。でも、スティーブンという許婚がいるのにサムナに憧れる、恋する女の子でもありました。

—『TR2』では変化がありましたか？

ずいぶん変わっている印象ですね。内面的に大人になったなあ、と。前回は女の子らしい感じだったんですが、今回は大人の女になった感じです。軍の任務をクールにこなす、有能な女性ですね。恋への憧れも、サムナとルリの関係を見たことで変化していっていて。スティーブンとの関係も、ちょっと変化していて……そのあたりもお楽しみに！

—最後に一言お願いします。

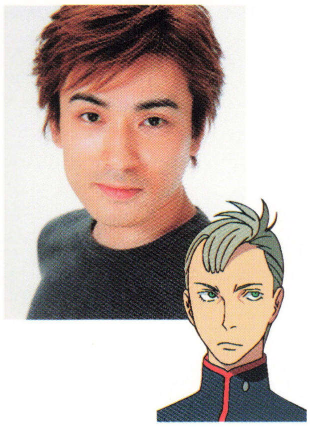
同年代の子よりも大人びて成長せざるを得なかったジリアンが、どんな女性になったのか、ぜひゲームをプレイして確かめてみてください。

ジリアン役　**PROFILE**

中村千絵

オフィス薫所属。主な出演作：『NARUTO-ナルト-』春野サクラ役、『岩窟王』ユージェニー役など。

「冷静沈着なスティーブンですが今回はいろいろ大変でした。だから僕も大変でした(笑)」



—スティーブンについて教えてください。

冷静沈着で、他のキャラに比べて群を抜いて軍人気質です。繊細なところもあって、それが弱さとして露呈するときもありますね。『TR2』では唐突に出てきますが、すごく自然です。「あっ、いたいたこの人！」って感じです。忘れられていたわけじゃなくて、それにはすごいヒミツがあるんですが……プレイして、ご自分の目で確かめてください。

—読者に一言お願いします。

実は、去年春の某アニメ誌の全国ツアーで『エウレカ』PR担当でした。雑誌コラムにも『エウレカ』のことを書きました。それくらいハマってます。ゲームでは、今回スティーブンは大変なことになってます。当然僕も大変なことになってます。それだけに素晴らしい作品に仕上がってます。ぜひ、骨の髄まで『エウレカ』をお楽しみください！

スティーブン役　**PROFILE**

森田成一

青二プロダクション所属。主な出演作：『機動戦士ガンダムSEED DESTINY』アウル役、『BLEACH』黒崎一護役など。

CHAPTER4 EXTRA

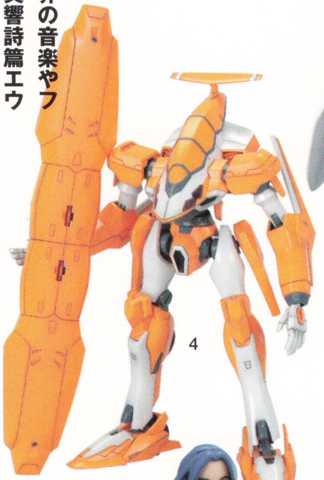
映像作品から立体造形まで、幅広く展開された『エウレカセブン』関連グッズ。それらは、ただの商品という枠組みを越えて、我々に訴えかけてくる魅力を持っている。ここでは、そんな商品たちについての紹介を行う。また、本書の索引を兼ねた作品用語辞典を付す。

エウレカグッズ

EUREKA SEVEN GOODS SELECTION

姉さん、独特の世界観に現実世界の音楽やファッションなどを取り入れた『交響詩篇エウレカセブン』が、今巻でブームです。そんなエウレカグッズを一挙に紹介しちゃおうと思うんです！　つづく！

1　2　3



4

5

6

7

PLASTIC MODEL

1. メカニックコレクション
交響詩篇エウレカセブン　ターミナス typeR909

ホランドの駆るtypeR909が登場。腕部ブーメランは着脱式、両手に取り付けることも可能。付属のリフボードを使って、カットバック・ドロップターンの再現に挑戦しよう!　価格：1,680円／発売中／バンダイ ホビー事業部

2. メカニックコレクション
交響詩篇エウレカセブン　ニルヴァーシュ typeZERO

主役機ニルヴァーシュは各部の関節が細かく可動。飾り台に上下可動のギミックを採用しており、身体を反らしたポーズなど、自然な波乗りポーズを再現することも可能だ。価格：1,680円／発売中／バンダイ ホビー事業部

3. メカニックコレクション
交響詩篇エウレカセブン　ニルヴァーシュ typeZERO spec2

シリーズ第４弾は、レントンとエウレカの成長に応じてその形を変えたニルヴァーシュtypeZERO spec2。シャープな外見に新造されたリフボードも◎。気合を入れて飛行モードに改造もアリ？　予価：1,890円／2006年１月中旬発売予定／バンダイ ホビー事業部

4. メカニックコレクション
交響詩篇エウレカセブン　ターミナス typeR606

ファン待望のtypeR606が発売。ターミナス系共通デザインに基づいて、頭部など１ランナーが新規パーツになる。シリーズの特徴である広い可動はもちろん継承されているぞ！　価格：1,680円／発売中／バンダイ ホビー事業部

VENDER

5. エウレカキャラクターズ

アニメからはエウレカとタルホ、ゲームからは主人公サムナとヒロインのルリがラインナップ。ルリの衣装はニューウェーブの制服と私服の２バージョンがある。価格：1箱472円／全5種／発売中／バンダイ ベンダー事業部

6. 交響詩篇エウレカセブン　エウレカスイング

アニメ版のキャラクター４人に、PS2ソフト『エウレカセブン TR1:NEW WAVE』のメインヒロインであるルリを加えたエウレカスイング。デフォルメキャラがキュート。価格：1個200円／全５種／発売中／バンダイ ベンダー事業部

7. HGIFシリーズ　交響詩篇エウレカセブン

クオリティの高さが評判のHGIFシリーズでニルヴァーシュ、レントン、エウレカ、ホランド、タルホが登場。細かな表情や動きまで完全に再現しているお手頃アイテムだ。価格：1個200円／全５種／発売中／バンダイ ベンダー事業部

※問い合わせ先●バンダイ ホビー事業部 お客様相談センター　TEL：0543-65-5315／バンダイ ベンダー事業部　TEL：03-3847-5107
※価格はすべて税込です。　※カプセルアイテムは自販機からなくなり次第、販売終了となります。

ACTION FIGURE

8. トランスモデル 「ニルヴァーシュ typeZERO」

ビークルモードと人型モードへの変形が可能なトランスモデルで、エウレカとレントンが搭乗するtypeZEROが登場。コクピット、ライト部にはクリアパーツを使用している。スタンド付属。価格：2,940円／発売中／バンダイ ボーイズトイ事業部

9. トランスモデル「ターミナス typeR909」

月光号のリーダー・ホランドが搭乗するＬＦＯ。トランスモデルシリーズは変形機構を盛り込んだことで各関節の可動範囲も広く、さまざまなポージングが可能となっている。スタンド付属。価格：2,940円／発売中／バンダイ ボーイズトイ事業部

10. トランスモデル「ターミナス typeR606」

月光号のムードメーカー・マシューが搭乗するＬＦＯ。ゲッコーステイトのＬＦＯの中で最もビークルモードが栄えるので、トランスモデルの中でもマストアイテムかも。スタンド付属。価格：2,940円／発売中／バンダイ ボーイズトイ事業部

11. トランスモデル「ターミナス typeR808」

公私ともにマシューのパートナーであるヒルダが搭乗するＬＦＯ。武装が他のターミナスと違い1機だけソーサー型となっている。マシューのtypeR606と合わせて遊びたい一品。スタンド付属。価格：2,940円／発売中／バンダイ ボーイズトイ事業部

Voice I-doll

12. 「レントン」「エウレカ」「タルホ」

しゃべるフィギュア「ボイスアイドル」シリーズから、エウレカ、タルホ、レントンが登場。塗装済フィギュアにそれぞれ劇中でおなじみのセリフが３つ収録されている。飾り台付。価格：各1,890円／発売中／バンダイ ボーイズトイ事業部

PRISE

13. 交響詩篇エウレカセブン
フィギュアキーホルダー

『エウレカ』キャラがかわいいフィギュアキーホルダーになってプライズ商品に登場！　アニメ版キャラ５種がラインナップされたPART1と、それにPS2版の主人公サムナ、typeR505、ニルヴァーシュ セブンスウェルカラーの3種を加えたPART2が登場した。全8種／バンプレスト プライズディビジョン

14. 交響詩篇エウレカセブン
DXフィギュア

DXフィギュアのニルヴァーシュは、ノーマルカラーとセブンスウェルカラーの全２種。リフボードを操るその姿はアニメの世界から飛び出してきたかのように躍動感がある。全２種／バンプレスト プライズディビジョン

15. 交響詩篇エウレカセブン　組立式パネルクロック

描き起こしのイラストがとてもクールでオシャレ。２枚を合わせればA3サイズのパネル時計になる。これを部屋に飾れば、時間にルーズな人でも遅刻したりしなくなるかも？　全３種／バンプレスト プライズディビジョン

16. 交響詩篇エウレカセブン
組立式リアルソフビフィギュア

ニルヴァーシュが組立式のリアルソフビフィギュアに。ノーマルカラーとセブンスウェルカラーの全２種。パッケージデザインも２種類あり、ファンには嬉しいサービスだ。全２種／バンプレスト プライズディビジョン

※問い合わせ先●バンダイ ボーイズトイ事業部 お客様相談センター　TEL：04-7146-0371／バンプレスト お客様相談センター　TEL：04-7148-5811
※価格はすべて税込です。

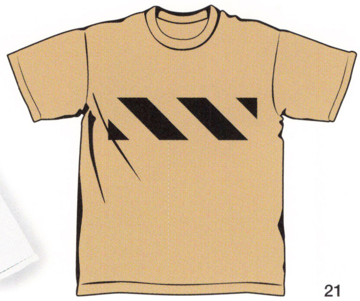
18

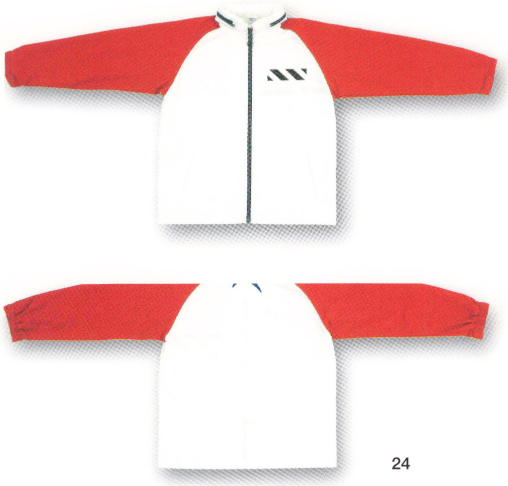
17

20

19

22


21


24

23

28

APPAREL

17. 交響詩篇エウレカセブンＴシャツ
TYPE-0

主役機ニルヴァーシュの頭部を大胆にプリントしたインパクト大の１枚。これを着て歩けば、街中で注目を浴びられるかも？　他人とは差を付けたい人にオススメです。価格：2,625円／グレー／発売中／ララビットマーケット

18. 交響詩篇エウレカセブンＴシャツ
ゲッコーステイト

ホランド率いる空賊ゲッコーステイトのロゴマーク入り。これで君も月光号メンバーの一員になれる!?　エウレカたちも普段はこのＴシャツを着ているのかもしれないぞ！　価格：各2,625円／白、スカイブルー、ピンク／発売中／ララビットマーケット

19. 交響詩篇エウレカセブンＴシャツ
I can FLY!

『交響詩篇エウレカセブン』のキャラクターデザイン・メインアニメーターを務める吉田健一氏プロデュースＴシャツ。デザインのレントンラフ画はもちろん描き下ろし！　価格：各3,150円／赤、黒／発売中／ララビットマーケット

20. 交響詩篇エウレカセブンＴシャツ　twilight

同じく吉田氏プロデュースの描き下ろしラフをプリントしたＴシャツ。こちらはエウレカヴァージョン。夕映えに一人佇むエウレカの後ろ姿がとても印象的な１枚だ。価格：各3,150円／ピンク、白／発売中／ララビットマーケット

21. 交響詩篇エウレカセブンＴシャツ
ブランドロゴ

『交響詩篇エウレカセブン』に登場する架空のブランド、クリエのロゴ入り。現実には存在しないブランドを見事に商品化。ブランド好きの友達に自慢してみると面白いかも。価格：各2,625円／黒、ベージュ／発売中／ララビットマーケット

22. 交響詩篇エウレカセブン長袖Ｔシャツ
ゲッコーステイト＆リフボード

袖にはゲッコーステイトのロゴ、胸にはニルヴァーシュのリフボードを配置したロングスリーブＴシャツ。エウレカセブンの世界を凝縮したデザインに仕上がっているぞ。価格：各3,675円／黒、白／発売中／ララビットマーケット

23. 交響詩篇エウレカセブン
オリジナルスニーカー プラスエイト

レントンが愛用しているスニーカー「プラスエイト」。12月に発売予定の「Special Edition」は素材にコットンウールを使用しており、これからの季節にピッタリの一品だ！　価格：各17,640円／赤・白、黒・白、赤・白（スペシャルエディション）／発売中／たのみこむ

24. 交響詩篇エウレカセブン　クリエ リフライダー
（レントンver.）

劇中のブランド、クリエのジャケット。背中にはおなじみのロゴもプリントされている。スニーカーと組み合わせて着れば、レントン気分を味わえること間違いなし！　価格：16,590円／2006年１月発売予定／たのみこむ

ララビットマーケット
http://lalabitmarket.channel.or.jp/
たのみこむ
http://www.tanomi.com/eurekaseven/

25. BEAMS T　エウレカセブンTシャツ

あのBEAMS Tと『エウレカセブン』が夢のコラボレーションを実現させたぞ！　それぞれに「セカンド・サマー・オブ・ラブ」「クリエ」「ブルー・マンデー」のロゴ入り。価格：各6,090円／全３柄／発売中／BEAMS T

26. BEAMS Tコラボ Tシャツ　KLF／EUREKA

コラボTシャツ第２弾。アニメグッズという枠にとらわれない、シンプルかつクールなデザインが、エウレカセブンの世界観と見事にリンクしている。価格：各6,090円／2006年１月発売予定／BEAMS T

BEAMS T
http://www.beamst.com/

27. the Backdrop　限定Tシャツ
TYPE1〜3

老舗のセレクトショップ「バックドロップ」とバンダイがタッグを組んだBANDAI—BDより、Tシャツ２柄と七分袖が登場。１年を通して楽しめるアイテム。各２色。価格：各3,990円（TYPE1、2）、5,040円（TYPE3）／発売中／the Backdrop

the Backdrop
http://www.thebackdrop.com/

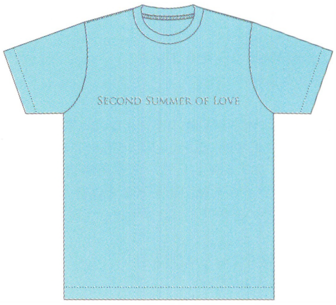
28. 交響詩篇エウレカセブン
ファミリーマート先行アイテム

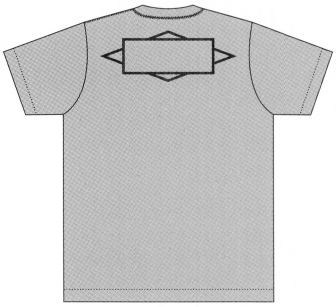
それぞれにゲッコーステイトと塔州連邦軍のロゴをあしらった、Tシャツ・ブルゾン・バスタオルが登場。機能的なアイテムで、私生活も『エウレカ』一色に染め上げよう。Tシャツ 各3,150円／全２色・ブルゾン 各6,090円／全2色／バスタオル 各4,200円／発売中／ファミマ・ドット・コム

famima.com
http://www.famima.com/toy/eureka/

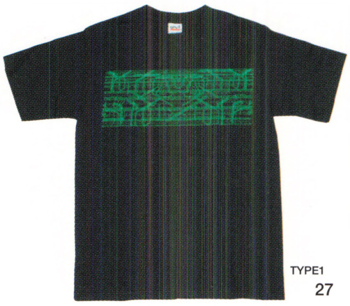
25

26

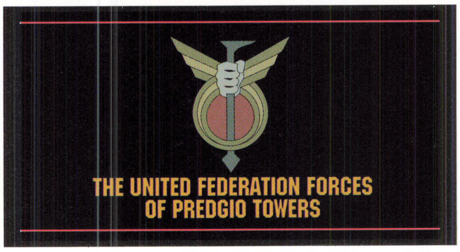




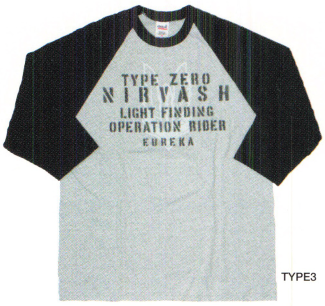
TYPE2



TYPE1
27



28



TYPE3

28

※価格はすべて税込です。

DVD

29. 交響詩篇エウレカセブン 1
UMDスペシャルパック

第01話～第02話を収録／50分／DVDと同内容の本編映像入りUMD（全商品、映像特典と音声特典はDVDにのみ収録）／初回封入特典：吉田健一、中田栄治のアートワークスによる特製収納ボックス（前半７巻分が収納可能）／封入特典：20ページライナーノーツ／映像特典：スペシャルネクストプレビュー／音声特典：第01話オーディオコメンタリー～三瓶由布子×名塚佳織～／ジャケットはキャラクターデザイン・吉田健一氏による描き下ろし。価格:5,250円／発売中／バンダイビジュアル

30. 交響詩篇エウレカセブン 2
UMDスペシャルパック

第03話～第06話を収録／98分／DVDと同内容の本編映像入りUMD／封入特典：20ページライナーノーツ／映像特典：スペシャルネクストプレビュー／音声特典：第05話オーディオコメンタリー～三瓶由布子×名塚佳織×根谷美智子～／価格：8,190円／発売中／バンダイビジュアル

31. 交響詩篇エウレカセブン 3
UMDスペシャルパック

第07話～第10話を収録／98分／DVDと同内容の本編映像入りUMD／封入特典：20ページライナーノーツ／映像特典：スペシャルネクストプレビュー／音声特典：第07話オーディオコメンタリー～三瓶由布子×名塚佳織×宮野真守～／価格：8,190円／発売中／バンダイビジュアル

32. 交響詩篇エウレカセブン 4
UMDスペシャルパック

第11話～第14話を収録／98分／DVDと同内容の本編映像入りUMD／封入特典：20ページライナーノーツ／映像特典：スペシャルネクストプレビュー／音声特典：第13話オーディオコメンタリー～三瓶由布子×名塚佳織×山崎樹範～／価格：8,190円／発売中／バンダイビジュアル

33. 交響詩篇エウレカセブン 5
UMDスペシャルパック

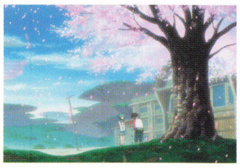
第15話～第18話を収録／100分（予）／DVDと同内容の本編映像入りUMD／初回封入特典：「ray=out」ノベルティブックカバー／封入特典：20ページライナーノーツ／映像特典：スペシャルネクストプレビュー／音声特典：第15話オーディオコメンタリー～三瓶由布子×名塚佳織×中村彰男×浅野まゆみ～／価格：8,190円／発売中／バンダイビジュアル

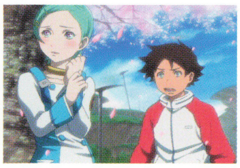
34. 交響詩篇エウレカセブン 6
UMDスペシャルパック

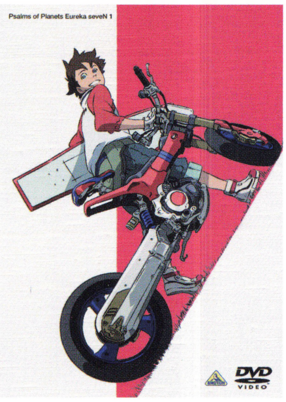
第19話～第22話を収録／100分（予）／DVDと同内容の本編映像入りUMD／初回封入特典：「クリエ」ラバーリストバンド、UMD収納BOX（前半７巻を収納）／封入特典：20ページライナーノーツ／映像特典：スペシャルネクストプレビュー／音声特典：第20話オーディオコメンタリー～三瓶由布子×名塚佳織×藤原啓治～／価格：8,190円／発売中／バンダイビジュアル

※各巻、通常版DVDも発売中。価格：各6,300円（第１巻のみ3,990円）

映像特典カット

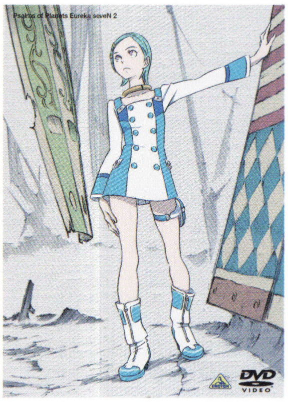






29

31



30

初回特典

33

32

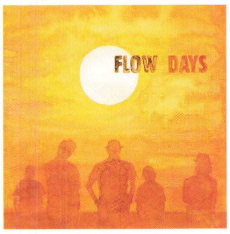
初回特典

34

初回特典

※問い合わせ先◆バンダイビジュアル お客様相談センター　TEL：03-5828-7582
※価格はすべて税込です。

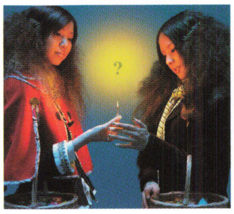
36



35

38

37



40

39

42

41

BOOK

43. 交響詩篇エウレカセブン①〜②以下続刊

原作：BONES　漫画：片岡人生、近藤一馬
月刊『少年エース』（毎月26日発売）にて好評連載中のコミックが、単行本に。アニメにはなかったシーンなども描かれているぞ。第３巻は１月26日発売予定。価格：各567円／発売中／角川コミックスエース

44. 交響詩篇エウレカセブン１ BLUE MONDAY
ブルーマンデー

原作：BONES　著：杉原智則
イラスト：岸和田ロビン
アニメ本編の設定に加え、オリジナル要素も満載なノベルストーリー。エウレカセブンを知らない人にも楽しめる内容になっているぞ。２巻は２月に発売される予定。価格：580円／発売中
角川スニーカー文庫

45. エウレカセブン〜グラヴィティボーイズ＆リフティングガール〜①以下続刊

原作：BONES　漫画：貴月未来
シリーズ構成：佐藤 大
PS2ソフト『エウレカセブンTR１：NEW WAVE』の主人公、サムナとルリの少年少女時代を描いた、もう一つの物語がコミックに。月刊『コンプティーク』（毎月10日発売）にて好評連載中！　価格：567円／発売中／角川書店

46. エウレカセブン　エキスパート攻略ガイド

PS2ソフト『エウレカセブン TR1:NEW WAVE』をどこよりも詳しくわかりやすく解析した攻略本。マップなどの情報も多数掲載。ゲームを徹底攻略する上で必携のアイテムだ！　価格：1,575円／発売中／角川書店

47. 交響詩篇エウレカセブンrayline-guide

新型LFO設定画公開や、吉田健一×安彦良和などの対談模様、羽海野チカらによるスペシャルコラム等、盛りだくさんの内容でお贈りするガイドブック。表紙は描き下ろし！　価格：680円／発売中／角川書店

CD

35.「DAYS」FLOW

2005年４月〜７月のオープニングテーマ。これから始まる幾多の物語を感じさせる詞は、成長したレントンが過去を振り返っているようにも思えて、かなり意味深に聞こえる１曲。価格：1,223円／発売中／キューンレコード

36.「秘密基地」高田梢枝

2005年４月〜７月のエンディングテーマ。少年の頃に思い描いていた夢や理想を温かく、そして切なく歌い上げたこの歌に、レントンや自分を重ねて涙した人も多いのでは？　価格：1,020円／発売中／SMEレコーズ

37. 「少年ハート」HOME MADE 家族

2005年７月〜10月のオープニングテーマ。大人になって忘れてしまった大切な何かを思い出させてくれる歌。アニメ放映当時、苦悩していたホランドはこんな気持ちだった？　価格：1,020円／発売中／キューンレコード

38. 「Fly Away」伊沢麻未

2005年７月〜10月のエンディングテーマ。ポップなサウンドを全面に押し出しながらも、キャラクターたちの内面を思い浮かべさせる繊細な歌詞が印象的。自然と体が動き出す。価格：1,223円／発売中／SMEレコーズ

39.「太陽の真ん中へ」ビバッチェ

2005年10月〜のオープニングテーマ。初回仕様はデカラベルステッカー（中田栄治描き下ろしイラスト）＋エウレカセブン「ray=out」ロゴステッカー封入＋W購入施策ハガキ封入。価格：1,223円／発売中／gr8!レコーズ

40.「Tip Taps Tip」HALCALI

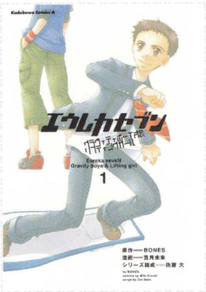
2005年10月〜のオープニングテーマ。初回仕様には『交響詩篇エウレカセブン』初のキャラクターファイル封入・デカラベルステッカー。耳に残るメロディアスなナンバー。価格：1,223円／発売中／エピックレコードジャパン

41. 交響詩篇エウレカセブン
ORIGINAL SOUNDTRACK 1

佐藤直紀氏作曲による、オーケストラを中心とした楽曲や、歴代ＯＰ／ＥＤもＴＶサイズで収録。２枚組で解説ブックレット付。京田監督、佐藤 大氏のコメントも封入。　価格：3,465円／発売中／アニプレックス

42. 交響詩篇エウレカセブン
ORIGINAL TRACK 1
【完全生産限定盤・アナログ】

オリジナルサウンドトラック発売にあわせて、劇中の挿入曲「STORYWRITER」（SUPERCAR）のほか、「acid track prototype」（RYUKYUDISKO）、「GET IT BY YOUR HANDS」（Hiroshi Watanabe a.k.a.Quadra）、「Trance ruined」（NEWDEAL）の全４曲を収録したアナログ版。価格：1,529円／発売中／アニプレックス



45

44

43

46

47

※問い合わせ先●アニプレックス　TEL：03-5211-7555／角川書店　TEL：03-3238-8694
※価格はすべて税込です。

FIGURE

48. エクセレントモデル エウレカセブン

『エウレカセブン』の魅力溢れる女性キャラがエクセレントモデルに。細部にまでこだわった造型は、見れば見るほど惚れ込みます！　価格：各3,990円／発売中／メガハウス

CARDDASS

49. カードダスマスターズ 交響詩篇エウレカセブン EPISODE:1

アニメ本編の名シーンや、設定資料なども多数収録。全72種類で、描き下ろしイラストを使用したＳＰカードは全９種もあるぞ！　メーカー希望小売価格：１パック330円／発売中／バンダイ カード事業部

ANIMATE GOODS

50. 交響詩篇エウレカセブン　メタルポストカード

大空を自由に駆けるキャラクターたちを美しいイラストで表現。友達にも送ってあげて、『エウレカセブン』の輪を広げよう。全３種。価格：各189円／発売中／アニメイト

51. 交響詩篇エウレカセブン　ステッカー

キャラクターやray=outのロゴなど、多彩なデザインがそろったステッカー。どこに貼るかは君のセンス次第。価格：525円／発売中／アニメイト

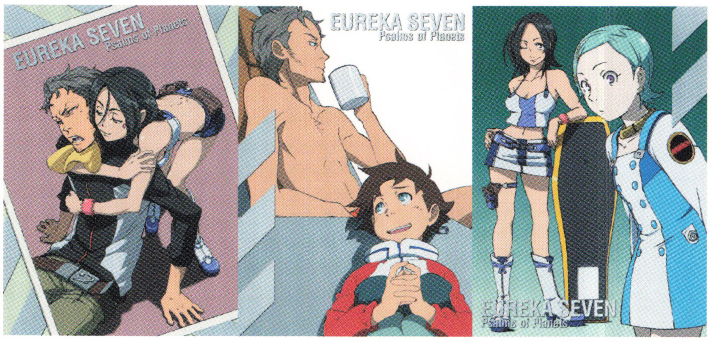
52. 交響詩篇エウレカセブン　ストラップ

子供から大人まで幅広く支持されそうなオシャレな雰囲気のストラップ。ゲッコーステイトのロゴ入り。価格：840円／発売中／アニメイト

53. 交響詩篇エウレカセブン　ラミカード

個性的なキャラクターが多い『エウレカセブン』の中から、レントン・エウレカ・ホランド・タルホがラミカードに。価格：各105円／発売中／アニメイト

53



49

52

51

50

48

メガハウス　TEL：03-3847-1757／バンダイ カード事業部 カードダスドットコム http://www.carddas.com/／アニメイト本部　TEL03-3972-0022
※価格はすべて税込です。

54. 交響詩篇エウレカセブン　下敷き

賑やかなイラストと、初々しい２人が対照的な下敷き。これを使えば勉強もはかどるかも。もったいなくて使えないかな？　価格：263円／発売中／アニメイト

55. 交響詩篇エウレカセブン　ピンズ

全４種のピンズは、洋服にワンポイントで付けるもよし、もちろんこっそりコレクションしてもＯＫだ！　価格：各473円／発売中／アニメイト

56. 交響詩篇エウレカセブン　設定資料集 第１弾

『エウレカセブン』の世界観を詳細に解説した設定資料集。これを読めば、あの謎も解ける!?　第２弾も今後発売予定。価格：1,575円／発売中／アニメイト

57. 交響詩篇エウレカセブン　クリアファイル

エウレカとアネモネ、二大ヒロインの夢の共演!?　それぞれの背後にいるレントンとドミニクもイイ味出してます。価格：368円／発売中／アニメイト

58. 交響詩篇エウレカセブン　携帯シール

あなたの携帯を『エウレカ』仕様にカスタマイズ！　他にはない、オリジナルな携帯に仕立てよう。価格：315円／発売中／アニメイト

59. 交響詩篇エウレカセブン
ファスナーアクセサリー

これでいつでもエウレカたちと一緒。ゲッコーステイトのメンバーと、ドミニクとアネモネが商品化。全６種。価格：各525円／2006年１月発売予定／アニメイト

60. 交響詩篇エウレカセブン　ウォレット

ファッションアイテムとしても使える、機能的な財布。チェーン付きだからなくす心配もなし！　価格：1,260円／発売中／アニメイト

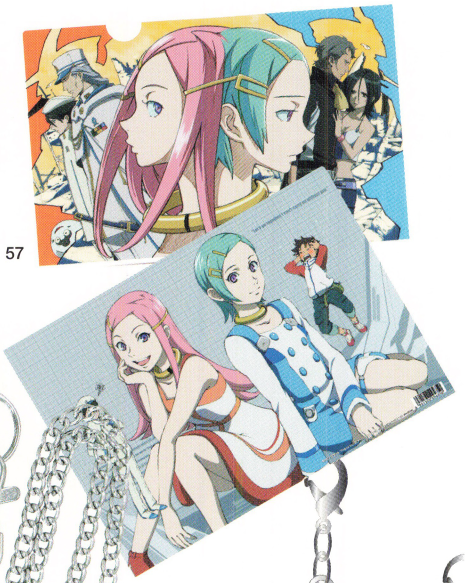
61. 交響詩篇エウレカセブン　ミニメモセット

かわいいSDキャラのイラストもあるミニメモがケース付きで発売になるぞ。大事な用件はこれにメモっておこう！　価格：473円／2006年１月発売予定／アニメイト

54

56

55



57

60

61

59

58

『エウレカセブン TR1』用語集・索引

『エウレカセブン』の物語の理解のために、用語や人物などについての解説を掲載しよう。索引としても利用できるように、各用語の後ろに、本書の関連項目のページも併記してある。

【あ】

アーキタイプ
LFOの原型となる遺跡物。スカブコーラルから掘り出される。

アクセル・サーストン
レントンの祖父で、アドロックの父。優秀なメカニックで、かつてニルヴァーシュのリフボードを製作した。その道では伝説的な腕前の持ち主。↓P24

アゲハ構想
コーラリアン殲滅を目標とする計画。アドロックによるコーラリアン生命体仮説を利用し、デューイが推し進める。

アゲハ隊
デューイがアゲハ構想を推進するために組織した部隊。一見無邪気な子供のようだが、コーラリアンへの攻撃実験を平然と進める冷酷さだ。↓P24

アドロック・サーストン
レントンの父親。塔州連邦軍に所属し、コーラリアン生命体説を提唱した。サマー・オブ・ラブから世界を救い、命を落とした英雄として世界的に知られている。第1話では歴史の授業で名前が出たり、その名にあやかったビールが発売されていたり（第15話）と、知名度と人気の高さは相当なもの。

アネモネ
ニルヴァーシュtype the ENDのライダー。エウレカと似たところも多く、謎の多い少女。↓P24

アミタドライヴ
コンパク・ドライヴに取り付ける、ニルヴァーシュ用の一種の拡張パーツ。これをコンパク・ドライヴに付けることによって、サトリプログラムが発動し、ニルヴァーシュは本来の力を発揮する。アミタは仏教用語の阿弥陀（光の仏と言われる）に由来。

ウェス
ベスタでのフッキたちの旧友だが、ラウルの手下となる。↓P22

ウォズ
ゲッコーステイトのメカニック。ソフト担当。↓P25

エウレカ
ニルヴァーシュのライダーである少女。ホランドと同じくSOFで活躍していた。その実は人型コーラリアンだが、レントンと知り合うことで感情が豊かになっていった。次第に明らかになっていくコーラリアンの謎の中でも重要な役割を担っている。↓P22、25

エミル
サムナが普通っていたリフショップの店員。セナンの塔で露天商として再会するが、お互い気付かない。↓P22

LFO
ライト・ファインディング・オペレーションの略称。発掘されたアーキタイプを基に人間が作り上げた、人型のメカ。変形機能を備え、人型からビークル形態へと姿を変える。中にはバイク型などに変形する機体も。軍事用に武装されているLFOを、特にKLFと呼ぶ。↓P38

大型陸戦艇
『TR1』第2章でギルズが持ち出してきた戦車。↓P41

【か】

カイリー
ベスタでリフショップを経営する女性。↓P22

ギジェット
ゲッコーステイトのメンバー。ムーンドギーと恋人同士。↓P25

ギルズ
盗賊団。ディグダを襲撃したり、闇ルートで軍需品を横流ししていた。

金枝篇（きんしへん）
人類学者フレイザーの著した実在の書物。未開社会の神話、呪術、信仰について膨大な資料により例証を行う。「王殺し」（超越的な力の象徴である王は、その力の維持のために衰退することを許されず、次の王によって殺され交代するという風習）などの用語はこの本から。デューイの愛読書であり、ホランドも自室で読んでいた（第6話）。

グレッグ・イーガン
アーキタイプ研究の第一人者。かなりの巨体だが、性格は穏やか。通称ドクター・ベア。

KLF
クラフト・ライト・ファイターの略。軍事用に武装されたLFO。『TR1』で描かれる時期にLFOの軍事利用が始まり、呼称が決定された。当初は、ターミナスと、モンスーノの二タイプで採用機種の検討がされていたようだ。後、モンスーノが正式採用される。アニメで登場する一般兵が乗る機体はモンスーノタイプだ。↓P39、40

月光号
ゲッコーステイトが根城とする、大型空中戦艦。第4章で伝えられるニュースによれば「軍が開発していた最新の大型飛行艇」だが、ホランドが叛乱の際に奪取した。第5章の最後にサムナがニルヴァーシュをホランドに渡す際に、その姿を見ることができる。↓P35

ゲッコーステイト
ホランドがエウレカとニルヴァーシュを守るため、軍に反旗を翻し、立ち上げた反政府組織。リフとLFO操縦にかけて腕の立つメンバーが揃う。多くの若者たちが、ホランドとゲッコーステイトの姿に、憧れているようだ。↓P34

ケンゴウ
砲術を担当するゲッコーステイトのメンバー。↓P25

賢人会議
三賢人による意思決定機関。塔州連邦に対し、強い影響力を持っている。

コーヒーショップ
ベスタの街で、自警団が溜まり場としている店。コーヒーはマズい。

コーラリアン
スカブコーラルから現れる、この星の生命体。不定形であり、クテ級と呼ばれる巨大雲のような形状や、抗体という生命体のような形状までさまざま。抗体コーラリアンの出現で、街は壊滅状態となり、多くの人間の命も奪われている。エウレカは、そのコーラリアンが人型をとって生み出された存在だ。

ゴンジイ
正体不明の老人。いつの間にか月光号に乗り込んでおり、神出鬼没。お茶好きのようである。↓P25

コンパク・ドライヴ
発掘された機械類を動かすために必要なユニット。コンパク・ドライヴ自体も発掘物が基となっている。これをメカのソケットに差すことで動かせるようになる。住人は、それぞれに自分用のコンパク・ドライヴを持っており、基本的に三角柱をしている以外は形態はさまざまなようだ。『TR1』では、最後に全てを捨てたサムナだが、それでもコンパク・ドライヴだけは持っていた。コンパクとは、魂魄（こんぱく、霊魂）に由来。

コンパクフィードバックシステム
略称CFS。モンスーノタイプに標準装備されている操縦支援システム。高度なテクニックを簡単に繰り出すことができる。ただし、その使用は危険をはらん

だものだという。→P36

【さ】

サマー・オブ・ラブ
かつて世界を襲った、トラパーの異常大量発生による大災害。その大被害を食い止めたのが、レントンの父アドロックであったとされている。

サムナ・スタージョン
軍の名門であるスタージョン家の六人兄弟の末っ子。士官コースを蹴ってニューウェーブに中途入隊する。人の顔を覚えることが苦手で、ゲーム中では、ニューウェーブ入隊以前に会ったことのある人たちを忘れていたのみならず、ルリの変装に二度も騙される。一人称は「ボク」だったが、最後に新たな決意とともに、「オレ」と言うようになった。LFOとリフに関しては天性の才能の持ち主である。→P20、23

三賢人
賢人会議を開催する、コーダ、クゼミ、ブラヤという三人の老人。

シウダデス・デル・シエロ
かつてホランド率いるSOFがヴォダラクを虐殺した街。

ジャン
盗賊団ギルズのリーダー。→P22

ショーン・バンクス
ソーヤ隊のKLFライダー。ベスタの街のダウンタウン出身。→P23

ジョブス
ゲッコーステイトのメカニック。ハード担当。→P25

ジリアン・ハミルトン
ニューウェーブでのサムナのチームメイトで、ソーヤ隊メンバー。スティーブンとは親同士が決めた許婚の仲。だが、ニューウェーブ以前からサムナに憧れていた。→P23

スカイフィッシュ
トラパーの海を自在に飛ぶ生物。人の感情に反応して集まってくる性質を持っている。また、その体皮はリフレクションフィルムの原材料だ。→P28

スカブコーラル
かさぶた状のサンゴという意味。惑星を覆う赤茶けた大地のこと。珊瑚のように成長し重なっていく形状から、名付けられた。不安定で、急激な地殻変動を起こす。人類はそれを防ぐために、パイルバンカーと呼ばれる杭を打ち込み、固定している。実は、このスカブコーラル全体が生命体であり、コーラリアンはここから発生した一形態だという。→P29

スティーブン・ビッスン
ニューウェーブでのサムナのチームメイトで、ソーヤ隊メンバー。データ収集癖があり、ルリの足のサイズまで調査していた。→P23

ストナー
ゲッコーステイトに乗り込んでいるカメラマン。ray=outの全ての編集作業をこなしている。→P25

スピアヘッド
ビームス夫妻が乗るLFO。→P41

セカンド・サマー・オブ・ラブ
二度目のサマー・オブ・ラブ現象という意味。デューイは自ら再びこの現象を起こそうと目論んでいる。その詳細は語られていないが、アゲハ構想と無縁のものではないだろう。

セナン
近代的な街並みをした都市。ニルヴァーシュ強奪の舞台となった。→P14、27

セブンスウェル現象
七色の光とともにトラパーを大量に発生させる現象。アミタドライヴによる覚醒でニルヴァーシュが引き起こす。現象後、周囲のトラパーは消失し、大地は塩のような結晶に覆われる。

ソーヤ隊
第89駐屯地に、ニー司令によって設立されたKLF特務部隊。優秀なライダーのみによるエリート部隊。→P32

【た】

ターミナス
LFOの機種の一つ。『TR1』では、プレイヤーはサムナの乗機として登場したtypeR505を主に操作する。この機体は、ソーヤ隊や、ホランド率いるSOFでも使用していた。機動性が高く、武装やパーツ換装による、ライダーごとのカスタマイズが可能。このシリーズは、軍正式装備としての座をモンスーノに奪われた後、生産中止になったようだ。→P40

ダイアン・サーストン
レントンの姉。数年前に姿を消したままになっているが、その理由は謎に包まれている。コーラリアンが関係しているようであり、物語の中核を成す要素の一つになっている。アニメでは、前半期はレントンがダイアンに対して「姉さん」と語りかける回想的なモノローグがしばしばあった。

第89駐屯地
塔州連邦軍の基地の一つ。ニューウェーブとソーヤ隊を擁する、KLF活用の最前線である。サムナたちは、ニューウェーブ入隊時からソーヤ隊配属後まで、この駐屯地で暮らしていた。

タギング
チームのマークやロゴを壁面にスプレー缶などで描くこと。単なる落書きと違い、デザイン性の高さも競い合う。第1章の最後に、サムナたちが自分たちのチームを象徴するものとして、VISIONの文字を倉庫の壁にタギングした。→P32

タルホ
ゲッコーステイトのメンバーで、ホランドのパートナー。ray=outのグラビアモデル。第30話で髪を切り、イメージチェンジを果たした。→P25

チャールズ・ビームス
元SOF第2部隊隊長。軍の傭兵として月光号と戦い、散った。→P24

チョコレート
ベスタの街で横行していた。一時的にハイになれるが、中毒性がある。

ディグダ
軍管轄のLFO発掘場。地下深くにまで掘られており、その地形は不安定なスカブコーラルによって刻一刻と形を変えているという。→P8

デスボール
セナン塔に配備されていた無人の警備ロボ。→P41

デューイ・ノヴァク
塔州連邦軍情報部の大佐。コーラリアン殲滅を目論み、アゲハ構想を推し進める。→P24

塔
『エウレカセブン』の世界において、重要な施設の一つ。トラパーを利用して発電を行ったり、最上部に空挺用の空港を設けたりしている。各地に建つ塔と塔の間は互いに距離があるようだ。そのためか、それぞれの塔ごとに、文化による違いが存在する。また、塔という単語が街そのものと同じ意味として使われることも多い。→P27

塔州連邦
正式名は、プレッジオ塔州連邦。それぞれに自治権を持つ塔が集まり建国された都市国家。現在のところ、作中に出て

くる唯一の国家である。細かな政治形態は明らかではないが、議会制度を敷いた民主的な国家のようである。ただし、超越的な存在として、謎めいた三賢人による賢人会議が存在し、連邦に対し影響力を及ぼしている。→P27

塔州連邦軍

塔州連邦が保有する軍隊。空軍と陸軍が存在する。軍籍を剥奪されていたデューイが復帰した後は、彼が指揮する情報部の影響力が強くなっているようだ。塔州連邦軍のマークは、大地に撃ち込むパイルバンカーをしっかりと握りしめた手をモチーフとしているように見える。余談だが、この世界に「海」は存在しない。そのため当然のことながら海軍も存在していない。→P30

ドッティ

ソーヤ隊整備班長として、第89駐屯地で働いている。メカニックとしての腕は確かのようだ。→P22

ドミニク・ソレル

塔州連邦軍情報部の特務大尉。デューイの下で働く。何かと手の焼けるアネモネの世話係でもある。→P24

トラパー

トランサパランス・ライト・パーティクルの略。大気に満ちる未知なる粒子。→P28

トレゾア技研

軍の施設で、LFO研究の最先端を行く研究所。ニルヴァーシュもここで製作された。

【な】

ナタバチ・ツインズ

ブラックマーケットでサムナにからんできた双子のチンピラ兄弟。→P22

77校（なななこう）

サムナやスティーブン、ジリアンが、ニューウェーブ以前に通っていた寄宿舎学校。

ニー・ウィルソン

ソーヤ隊の司令官。目的のために手段を選ばない、冷静な戦略家。LFOの軍事利用に早くから着目し、ソーヤ隊を設立した。その実行力ゆえに、部下からの信頼は厚い。第2章で、ホランドがニーを指して呼び捨てにしていたところから、互いに旧知の仲であるようだ。ホランドの叛乱により立場が悪化し、転属させられる。→P23

ニューウェーブ

LFOライダーの養成のために第89駐屯地に設立された機関。創立からどれだけ経っているのかは不明だが、第1章ラストの倉庫のタギングの数を見る限り、サムナたちの先輩に当たる卒業生たちも何組かは輩出されているようだ。→P32

ニルヴァーシュtypeZERO

エウレカの乗るLFO。世界最古のLFOとしても知られる。通常はニルヴァーシュと呼称される。→P38

ニルヴァーシュtype the END

アネモネの乗る黒いLFO。通常は、ジ・エンドと呼称される。→P39

【は】

バーナード・スタージョン

サムナの父親。軍上層部で要職に就いており、家系的にも名門。『TR1』第2章で、ニーがサムナに父親似で腕がいいと言ったことから、バーナード自身、軍人としての素質があるようだ。

白鳥号

ビームス夫妻の乗っていた最新鋭の飛行艇。内部は綺麗に整えられ、普通の家と変わらないような内装が施された温かい生活の場としての雰囲気を持っていた。レイの特攻とともに沈む。

ハップ

ゲッコーステイトのメンバーで、ホランドの幼なじみ。落ち着いた雰囲気があるが、レントンをからかうときなど、率先して楽しんだりする。→P25

ピーキー

LFOやバイクなど、機械類の出力の特性が、高出力が得られる代わりに非常に扱い辛いチューニングになっている状態のこと。操縦は難しくなるが、そのぶん、腕が確かならば高性能を発揮できる。レントンがドミニクのバイクをチューンした際、ピーキーだと怒られている（第13話）。また、レントンの祖父アクセルも、第29話でドミニクのバイクをピーキーにしてしまっている。メカニックとしての自負が機体の最高性能を引き出そうとするゆえのチューンといえよう。『TR1』でも、第1章最初のルリ戦で、サムナが練習機をピーキーだと評している。

ピート・サヴィル

ソーヤ隊隊長。ニー司令の考えに共感しており、ニーが失脚した後は代わりに隊の指揮を執った。→P23

ビームス夫妻

チャールズとレイ夫婦。家出したレントンを我が子同然に白鳥号に迎え入れた。→P24

VISION

ビジョン。ニューウェーブで、サムナ、フッキ、ジリアン、スティーブンの四人がチームの象徴として描きつけたタギング。ちなみに彼らのチームでは、サムナとフッキがアタッカーとして前衛担当、ジリアンとスティーブンがバックアップ役で後衛担当だ。→P32

ヒルダ

ゲッコーステイトのLFOライダー。パートナーであるマシューを尻に敷いている、芯の強い女性。→P25

フッキ・ズィーフ

ニューウェーブでのサムナのチームメイトで、ソーヤ隊メンバー。ベスタダウンタウン育ちの熱血リフボーダー。女好きだがシャイで、人情家。→P23

ブラックマーケット

軍事品から日用品まで何でも扱っている闇市。軍からの不法な横流し品なども揃えており、第4章ではサムナがその不正を暴くために潜入調査した。闇市という性格上、軍に対する住人の感情は悪い。純朴なサムナは、ライラと出会った店では、まんまと騙されて、値切ったつもりで最初より高値でレールガンを掴まされている。→P12

ペズ・ウェルズ

ベスタ出身のソーヤ隊KLFライダー。機械いじりが好きで、元々はライダーよりメカニック志望だった。性格は温厚なのんびり屋。激しい気性のショーンとはいいコンビ。→P23

ベスタ

フッキとショーン、ペズたちの出身塔。ダウンタウン風の街で、治安が悪いところだったようだ。第89駐屯地に近いところにあるらしく、ベスタ出身者が多く配属されるのはそのせいもあるかもしれない。→P10

ベスタカップ

ベスタで行われるリフ大会。フッキとショーンは過去のチャンピオン。サムナも含めればソーヤ隊には三人もチャンピオンがいることになる。→P10

ベルフォレスト

レントンの故郷の街。エウレカと初め

て出会った場所でもある。

ヴォダラク

政府からテロリストとして弾圧を受ける宗教団体。コーラリアンに対する知識が深く、コーラリアンに取り込まれたエウレカを高僧が助けたりしている。『TR1』では、ルリがその名で、さまざまな活動を行っていた。↓P27

ホランド

ゲッコーステイトのリーダー。塔州連邦軍特殊部隊SOF隊長として数々の武勲を打ち立てる。その後、叛乱を起こし、政府に追われる身となる。カリスマ的なリフボーダーでもあり、多くの若者たちから熱い支持を受けている。↓P23、25

ホワイトアップル

第89駐屯地の1Fフロアに置いてある自動販売機で売られているジュース。ちなみに、自販機に描かれているマークは、開発のベック徳島氏のチーム、ホワイトディンゴのシンボル。その代表作でもある『機動戦士ガンダム外伝』（ドリームキャスト）にはホワイトディンゴという名のチームが登場する。

【ま】

マシュー

ゲッコーステイトのLFOライダー。音楽好きでノリのいい性格。↓P25

ミーシャ

ゲッコーステイトの医師兼、エウレカの研究者。グレッグ・イーガン博士とは元夫婦だった。↓P25

ミカサ

塔州連邦の塔の一つと思われる。ブラックマーケットを管轄に置くと思しき、「ミカサ部隊」が第4章で登場している。↓P12

ムーンドギー

ホランドに憧れ、ゲッコーステイトに入った少年。ちなみに『TR1』とアニメでは、それぞれ声優が異なっている。まだ子供時代の『TR1』では入野自由さん、アニメでは宮野真守さんが、それぞれ演じている。サムナに語ったところによれば（第5章）、ムーンドギーというのは本名ではなくて、自分でつけた名前のようだ。↓P22、25

メーテル

シウダデス・デル・シエロでエウレカに引き取られた三人の子供の一人。おしゃまな性格の女の子。↓P24

モーリス

シウダデス・デル・シエロでエウレカに引き取られた三人の子供の一人。人見知りな面がある男の子。↓P24

モンキービジネス

英語で「詐欺」の意味。ゲーム第4章でライラがナタバチ・ツインズを評して言ったセリフ。猿顔とモンキーとを掛けている。って、結構ひどい言われ方だ。

モンスーノ

塔州連邦軍が正式採用しているKLFの機種。ライダーを選ばない機体設計で、機動性を犠牲にして重火器・重装甲を装備。コンパクフィードバックシステムを採用している。↓P40

モンスーノ・プロトタイプ

モンスーノのプロトタイプ（試作機）。後のモンスーノシリーズの基本設計と同様、重火器・重武装。第1章で暴走したモンスーノ・プロトタイプは、装甲の堅さでサムナとジリアンを苦しめた。↓P40

【や】

ユルゲンス

塔州連邦軍イズモ隊の指揮官。実戦での采配は鋭い。↓P24

【ら】

ライラ

ルリの偽名の一つ。真っ赤なボディスーツを身にまとい、ブラックマーケットに潜入していた。↓P23

ラウル

ベスタでチョコレートとカネをバラまき、自警団ファイアブラッズのリーダーとして街を支配した。↓P22

リフ

リフレクションの略。リフレクションボードを使ってトラパーの波に乗るスポーツ。若者を中心に人気がある。回転や捻りを組み合わせた、さまざまな技（トリック）を競ったり、スピードを重視したり、リフのスタイルもそれぞれのボーダーの好みによって別れる。

リフスポット

リフをするのに最適な、トラパー濃度の濃いエリア。リフボーダーは、それぞれお気に入りのスポットで日々腕を磨いている。アニメ第1話では、通っていたリフスポットが閉鎖されレントンがショックを受けていた。また、第89駐屯地にもリフスポットが隣接しており、サムナは入隊早々にどんなリフスポットかと確認しに行っている。

リフボード

リフをするために必要なボード。ホイールを取り付けたり、好みのチューンをすることで、ボーダーがそれぞれカスタマイズする。

リフレクションフィルム

トラパーを反射することのできるフィルム。リフボードや空挺など、空を飛ぶためのメカには必須。原材料はスカイフィッシュだとか。

リンク

シウダデス・デル・シエロでエウレカに引き取られた三人の子供の一人。最年少で甘えん坊な男の子。↓P24

ルリ

ニューウェーブでサムナが出会う少女。天才的なリフテクニックの持ち主。LFO操縦にかけても右に出る者がいない。ニューウェーブを飛び出した後、ライラ、コンパニオンといった変装でサムナの前に姿を現して、常にサムナを翻弄し続ける。しかしその後、typeR505で飛び立ったまま行方不明に。↓P23

ray=out

レイアウト。ゲッコーステイトが自分たちの活動を世に示すために発行する雑誌。『TR1』第5章によれば、ホランドの叛乱後数カ月で第1号が発行された模様。自分たちがセナンを訪れる情報を流し街の警備を撹乱させるなど、戦略として利用していた。また、若者たちからはリフ雑誌としての人気も高い。↓P34

レイ・ビームス

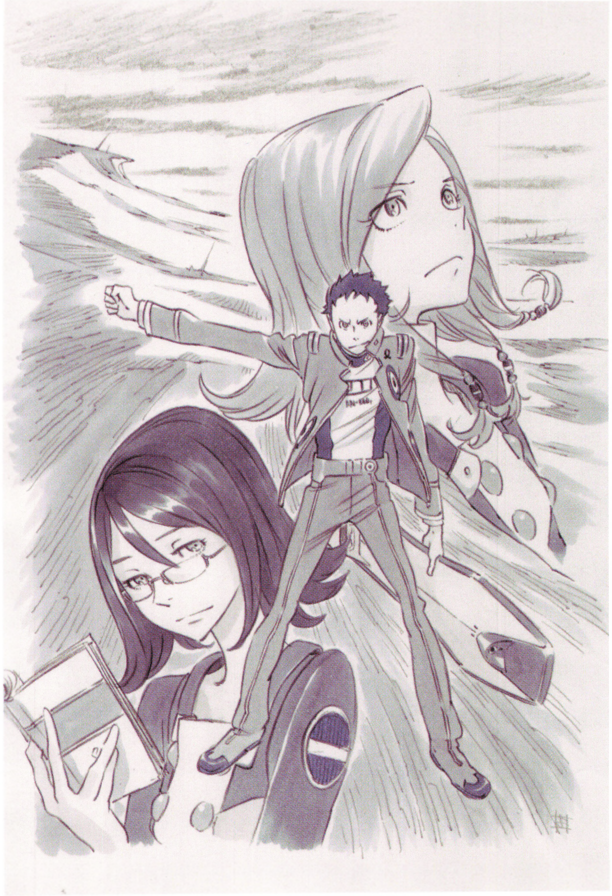
チャールズの妻。元SOFであり、チャールズの死後、その腕を活かして月光号に壮絶な特攻を行った。↓P24

レイライン

地表から噴出したトラパーが上空で対流圏を作り形成した、流れのこと。塔と塔はこのレイラインで結ばれるようにして建っており、空船による移動はこのレイラインに沿って行われる。

レントン・サーストン

英雄アドロックの息子。リフ好きな平凡な少年だったが、エウレカとニルヴァーシュとの劇的な出会いにより、ゲッコーステイトの一員として旅立った。↓P20、25



表紙のことば：吉田健一
テーマは、ズバリ少年マンガです。『TR1』全編を通して密かに進行していた、ルリ、サムナ、ジリアンの三角関係を表現してみました。……そして何より、ジリアンと眼鏡ルリを描きたかったんです。

ワールドガイド エウレカセブン TR1:NEW WAVE
THE MAGAZINE OF GAME ray=out

発行　二〇〇六年一月三〇日　初版発行

発行人　渡部雅人
編集人　江口 聡
編集長　小坂淑恵
編集　吉原大輔（Side-B編集部）／和久津 慎
ライター　片山和哉
アシスタント　杉本由香里
デザイン　草野 剛　野中 愛（草野剛デザイン事務所）／クリエイティブステーションBEE-PEE
カメラマン　松田和弘
営業　松下浩司
宣伝　小荒井孝典
表紙・カバーデザイン　草野 剛
Special Thanks　安子太樹（バンダイ）／稲垣浩文（バンダイ）／河森正治（スタジオぬえ）／佐藤 大（フロッグネーション）／徳島雅彦（ベック）／柴田亜矢（ボンズ）
アーツビジョン／アイムエンタープライズ／青二プロダクション／アニプレックス／81プロデュース／オフィス薫／角川書店／ソニー・ミュージックエンタテインメント／バンダイ／バンダイビジュアル／バンプレスト／フロッグネーション／ボンズ／ムービック／メガハウス

発行所　株式会社メディアワークス
〒一〇一─八三〇五 東京都千代田区神田駿河台一─八
TEL：〇三─五二八一─五二二六（編集部）

発売元　株式会社角川書店
〒一〇二─八一七七 東京都千代田区富士見二─一三─三
TEL：〇三─三二三八─八六〇五（営業部）

印刷　図書印刷株式会社
DTP　有限会社東海創芸

Ⓡ本書の全部または一部を無断で複写（コピー）することは、著作権法上の例外を除き、禁じられています。
※本誌からの複写を希望される場合は、日本複写権センター（〇三─三四〇一─二三八二）にご連絡ください。乱丁・落丁はお取替えします。

©2005 BONES／Project EUREKA・MBS ©BANDAI 2005
©MediaWorks 2006　Printed in Japan

ISBN4-8402-3328-4 C9476 雑誌64883-63